平成10年5月15日発行 第5巻第15号通巻123号

GAMEST MOOK Vol.123

ビデオゲームマガジン
GAMEST ゲーメスト

私立ジャスティス学園
LEGION OF HEROES™



▶ 衝撃解説ページ
より深くシステムを理解するために
公開システム応用講座

対戦で勝ち抜くテクニックを紹介
対戦攻略

▶ 怒濤の紹介ページ
気になる全校分のストーリーを掲載
ゲーム ストーリーズ

▶ 熱血企画もの
熱血漫画の鬼が描く"ジャス学"の世界
島本和彦 本編

私立ジャスティス学園
ネッ・ケツ・タイ・ゼン
熱血大全2

+TAX 1,480YEN


Illustration:Kazuhiko Shimamoto

ニクロム線全開！

青春アイロンプリント

特別付録は各学校の校章アイロンプリント！ これでキミもバーチャル生徒だね！

五輪高校



太陽学園



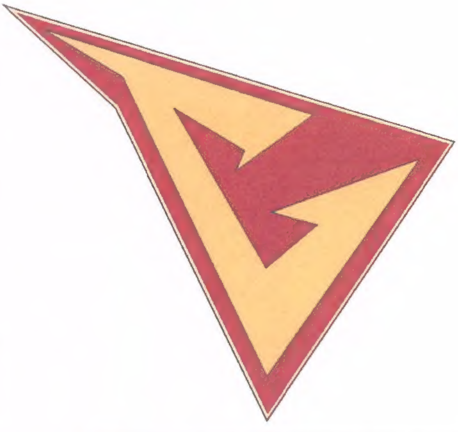
玉川南高校



外道高校



ジャスティス学園



パシフィックハイスクール



CAUTION アイロンプリント使用上の注意

①好きな学校の校章を、余分な部分が残らないように切り放す
②転写する布地のうえに裏返して置く
③アイロンを"中"～"高"の温度設定にする
④ステッカーをアイロンで移動させながら暖める(30秒～1分程度)
⑤布地からステッカーをはがす
⑥アイロンの電源を切る
⑦保存用にもう一冊「熱・血・大・全2」を買ったらできあがり！

やけど、火事に注意しましょう

※きれいに仕上げるためには合繊・化繊の布地を選ぶとよいでしょう。綿は、アイロンプリントに向いていません。また、アイロン台に色うつりすることがありますので、アイロン台には紙などをかぶせておきましょう。

GAMEST MOOK
Vol.123

私立ジャスティス学園
ネッ・ケツ・タイ・ゼン
熱血大全2

■発行：株式会社 新声社
〒101-8935東京都千代田区神田神保町1-26

雑誌63382-24
平成10年5月15日初版発行 第5巻第15号通巻123号

STAFF

■発行人	加藤 博
■編集人	高橋 己代子
■編　集	杉田 哲朗
	高安 聡
	伊丹 恭
■編集補佐	川田 雅裕
	荒川 保
	沼崎 弘貴
	大道 佳樹
	田中 正樹…またいつか
■原稿執筆	KAL
	MOMO
	ぴく
	田渕 健康
	がっちん
	ワイルダーKEI
	はまー
	GYU
	SHO
	借金
	P.鈴木
	スー
	善之字元帥
	DS-1
	福田 柵太郎
	瞬間すり道ジョジェ教諭
■挿し絵	ポポしじみ
■意 匠	宇地原 良之
	瑞江 髭
	落合 進
	しばり@屋
	板実 徳次郎
	ジェロ
	秋田 樹海
■編集協力	平田 輝
	トロピコン
■印 刷	凸版印刷株式会社
■協 力	株式会社カプコン
	株式会社ビッグバンプロジェクト

CONTENTS

突然ですが、
島本先生よりお言葉です。

正義より愛

島本和彦

…ン？

Comments on the character

●スタンダードな技をそう見えないようにするのに苦労してます。鉢巻きをしないことにもこだわってみました。（企画担当）

●奇妙な髪型を再現するのが難しくて、しばらく置いておいたりモデラーの間でタライ回しにしたりして完成しました。（キャラ担当）

●主人公然とした感じを出すのに苦労しました。彼の「熱さ」が伝われば幸いです。（えだやん）



一文字伐
Batsu Ichimonji

太陽学園

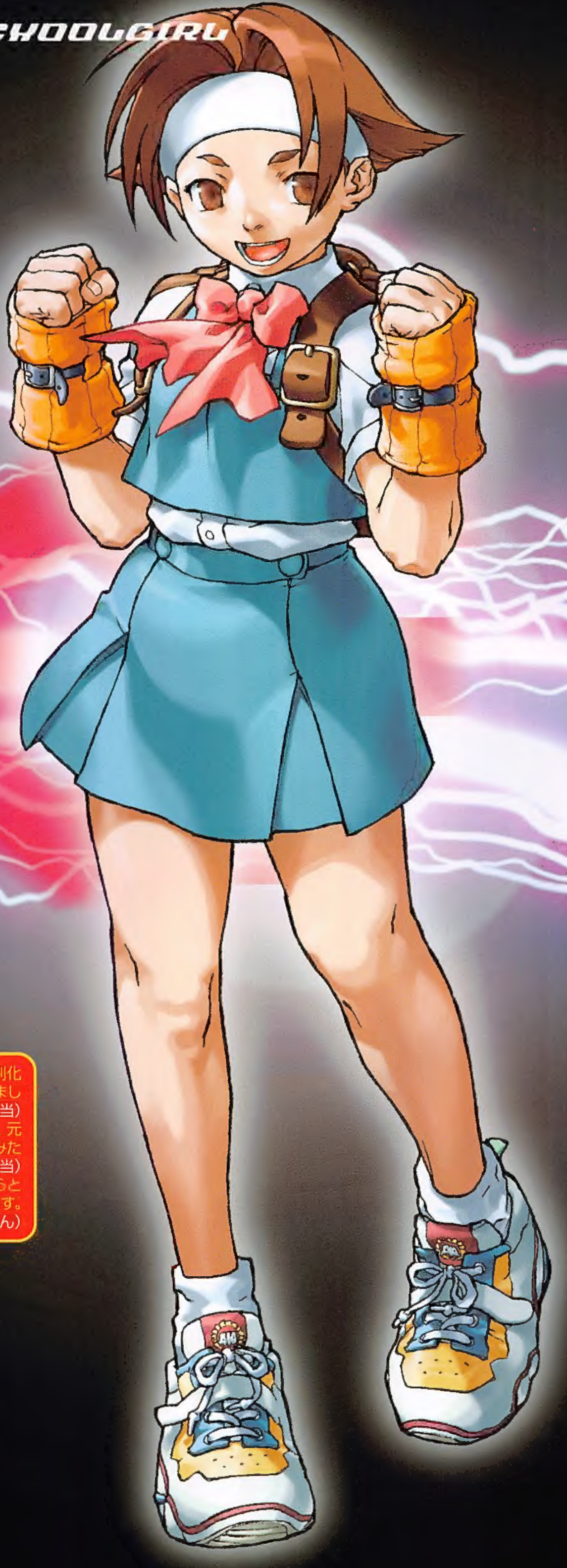
HOT-BLOODED TRANSFER STUDENT

若葉 ひなた

Hinata Wakaba

太陽学園

WHIRLWIND SCHOOLGIRL



Comments on the character

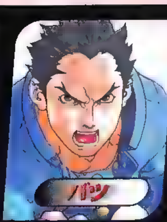
●かわいくて、使いやすくて、さくらとは差別化して、パンツがよく見えるように考えて作りました。（企画担当）

●ひまわりのイメージで造りました。やっぱ、元気でかわいくって花ってて、、、うん！ 少女！ みたいな。（キャラ担当）

●表情ひとつにしても「ひなたらしさ」（さくらとの違い）を出すことに重点を置いたつもりです。（えだやん）

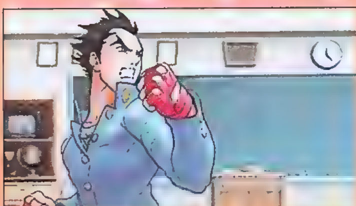

Comments on the character
●キ○コ・キューピィ＋南斗○鳥拳のレイ＋面倒○太郎＋B・ハヤト＋眼鏡で女性ファンを狙ってみました。 （企画担当）
●自分の思う自分と他人のそれとのギャップに耐えられないナルシスト。信頼する相手には甘えられる幸福者。 （キャラ担当）
●単純で薄っぺらい美形キャラにならないよう、注意しています。 （えだやん）
鑑 恭介
Kyosuke Kagami
太陽学園
MYSTERIOUS COMMITTEE OF DISCIPLINE

太陽学園 STORY&ENDING ～バツ・恭介チーム～





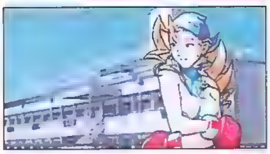




199X年、太陽高校で何名かの生徒達と事務の女性が行方不明になる事件が起こった。学園が混乱する中現れた転校生バツは、独自に事件の調査を始めようとしていた。

バツ「お前らなぁ、いいかげん、オレをつけまわすのはのはやめろ！」
ひなた「キミは、あの事件のことを探っているんだよね？私もまぜてよっ！」
恭介「理由を言えば…風紀委員としての…義務だな。」
バツ「へん、ご苦労なこった。とにかく、何の事件か知らねえし関係もねえ！」

第一話 手がかりを持つ者
於 太陽学園高等部屋上



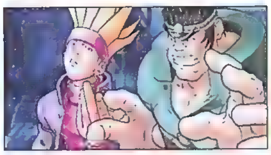
ティファニー「ヘイ！ユーは、太陽学園の生徒でしょ？シューゲキされたって本当ですか？」
恭介「変だな…キミたち他校の生徒が、なぜ、学校が隠しているはずの事件の事を？」
ロイ「口のきき方には注意しろよ。貴様らを生かすも殺すも、オレたち次第なんだかぜ。」
バツ「まさか、てめえらがやったのか！」
ロイ「フン、だとしたら、どうする？」

戦闘後



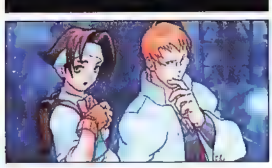
バツ「てめえら、母さんをどこにやったんだ！」
ひなた「母さんって…？」
ロイ「フン、日本人にしては、なかなかやるじゃないか。」
ロイ「まあ、特別に教えてやろう。貴様らの高校をを襲ったのは、ジャスティス学園さ。」
ひなた「うそぉ！ジャスティス学園って、あの超エリート校の？どうして？」
ティファニー「ユーたち知りたいか？でも教えてあげないネー。ミーたちにまかせておくコトネー！」
恭介「……」

第二話 濡れ衣
於 外道高校裏工事現場



ひなた「そうか！襲われた事務のおばさんって、実は、バツのお母さんだったんだ！」
バツ「…知らねえよ。とにかく、興味本位な奴は、迷惑なんだよ！」
ひなた「迷惑って…そんな…私は、学校を守りたいだけだよ！」
エッジ「オラ、そこのクズども！総番長をやったのは、まさかてめえらじゃねえだろうな！」
バツ「何のことかわかんねぇが、オレたちとやるってのか？覚悟しろよ、手加減はしねえからな！」
ひなた「ふふふ、『オレたち』だってさ！さっきまで迷惑って言ってたのにねえ。」
恭介「まったく…こっちこそいい迷惑だ。」

戦闘後



岩「ウウ…ちいとばかり油断したわい。よっしゃ、もう一度勝負じゃい！」
アキラ「岩、やめろ！」
アキラ「いきなり襲ってすまない。我々は総番長を失い、気が立っていたのだ。」
エッジ「ケッ、こんな奴らにあやまんじゃねェよ！」
恭介「失った…？殺されたのか？そんな事…聞いてないぞ…」
ひなた「恭介…？」

第三話 血のつながり
於 太陽学園中等部グラウンド



雷蔵「ここまで来るとは…ずいぶん強くなったな、バツよ。」
バツ「誰だ、アンタら。なぜ、オレの名前を知っている？」
雷蔵「覚えていないのも無理はない。お前が赤ん坊の頃に会ったきりだからな…」
雷蔵「まあいい、率直に言わせてもらおう。君たちにはジャスティス学園に来てもらうぞ。」
ひなた「ええっ！ジャスティス学園っ？アンタたちが、学校を襲ったのね！」

戦闘後

(vs雷蔵戦で勝った場合、①へ)



雷蔵「悪いが、彼女は我々があずかる。バツ、わしの息子よ、再び会おうぞ。」
バツ「あいつが、オレの親父…？じゃあ、何で母さんは誘拐されたんだ…」
恭介「なんてことだ…僕の、せいか…？」
バツ「くそっ、ワケが分かんねえ！とにかく、あいつらを追うんだ！」

第四話 千切れた友情
於 太陽学園高等部教室

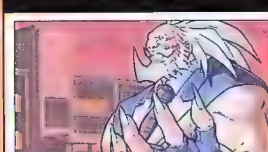


夏「アンタたち、ひなの友達でしょ！伝えて欲しいことがあるのよ！」
恭介「ほうっておいてくれ。今は、そんな気分じゃない…」
将馬「お前らの気分なんて知らねぇよ！こっちは急いでるんだよ！」
バツ「うるせえ！てめえらこそ、オレたちのジャマするんじゃねえ！」

戦闘後

夏「どうして、目的は同じなのに、こんなことになるのさ…？」
将馬「ごめんよ、オイラまたやっちまった…だから、ジャスティス学園に負けるのかな…」
バツ「すまねえ、オレの方こそ、ひなたを連れ去られて、どうかしていたぜ。」
夏「ひなが…本当なの？急がなきゃ！大事な親友を失ってたまるもんですか！」
恭介「僕だって…失いたくなんかないさ…」

①vs雷蔵戦勝利用デモ

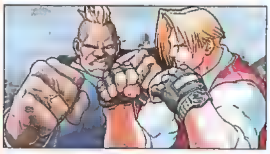


雷蔵「ほう、なかなか強いな。日本を手にするのに、ますます欲しくなったぞ。」
雷蔵「ひとまずひなた君は我々があずかる。バツ、わしの息子よ、学園で会おうぞ。」
バツ「あいつが、俺の親父…？じゃあ、何で母さんは誘拐されたんだ…」
恭介「日本を手にする…？そんなもののために、僕は協力を…？」
バツ「くそっ、ワケが分かんねえ！とにかく、学園へ行こうぜ！」
(デモ後、第六話へ)

第五話 帰らぬ答え
於 パシフィックHS裏門前



恭介「バツ、もし僕がさらわれても、お前…助けに来るか？」
バツ「何だよ、気持ちわりいな。当たり前だろ、バカ野郎！」
恭介「…そうか、そうだな。当たり前か、フッフフフ…」



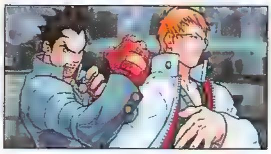
ボーマン「…君たちは…太陽学園の生徒ですね。」
バツ「恭介、気をつけろ！こいつら、何か様子が変だぞ！」
恭介「分かってるさ、バツ。来いよ、今までの僕とは一味違うぜ！」

戦闘後



ボーマン「ううう、私たちは…いったい…何をしていたんだ？」
恭介「ジャスティス学園の奴らに、洗脳術をかけられていたのさ。」
ロイ「フン、殺そうとした奴を助けるなんて、まったく、おかしな奴らだ。」
ひなた「一緒に闘う奴は、ほっとけねえんでな！」
ロイ「ハハハ、本当におかしな奴らだよ、日本人ってやつは！」

第六話 ジャスティス学園
於 ジャスティス学園正門前



ひなた「ここがジャスティス学園…」
バツ「ひなた、気を付けろ！さっそく敵さんがやってきたぜ！」
（1回目のvs雷蔵戦に勝った場合）
恭介「やっと僕も、目が覚めたようだ…もっと早くここに来るべきだった…」
バツ「なにブツクサ言ってんだ！さっそく敵さんがやってきたぜ！」

戦闘後



バツ「おい、てめえら！母さんをどこへやった！」
ひなた「恭介は、恭介はどこ？」



英雄「ウウウ、誰だ…それは……第一、ここはどこなんだ？」
ひなた「この人たち、覚えてなさそうだよ。」
バツ「ちくしょう、また洗脳か…とにかく、中に入ろうぜ！」

バッドエンディング

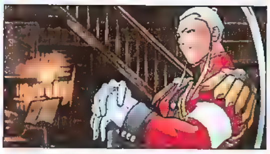
（1人目バツ）
雷蔵は倒され、バツの母親は無事に助け出された。
そして、ようやく太陽学園にも平和が訪れた。
しかし、バツは気づいていた。
自分と闘う雷蔵の目に、悲しい光が宿っていたことに。
母親を幸せに出来るのは、雷蔵ただ一人であるということに。
雷蔵の奥に潜む、巨大な陰を倒すまで、バツには平和が訪れることはない…

（1人目恭介）
雷蔵は倒され、バツの母親は無事に助け出された。
そして、ようやく太陽学園にも平和が訪れた。
しかし、恭介だけは知っていた。
自分の兄を倒さぬ限り、危険は決して無くならない。以前ならば迷っていただろう。
だが、今の兄をかばうことは、偽善にしか過ぎない。
倒すことと救うこと、それが出来るのは自分だけ。
その決意は、もう揺らぐことはないのだ…



（1人目ひなた）
雷蔵は倒され、バツの母親は無事に助け出された。
そして、ようやく太陽学園にも平和が訪れた。
しかし、生徒達に心からの笑顔は見られなかった。
誰もが、底知れぬ不安におびえているようだった。
ただ、ひなただけには、おびえは無かった。
何があっても決して負けないという思い。
自分のために、愛する人のために…

最終話 兄か悪魔か
於 幻影空間



雹「愚民どもと遊んでいるうちに、血迷ってしまったようだな。」
恭介「あの時、ぼくがバツの母親を誘拐したのは、兄さんに逆らえなかったからだ…」
恭介「でも、今は違う！僕は、大切な仲間と、自分自身のために、兄さんを倒す！」
ひなた「私は、大切な友達のために！」
バツ「オレは、仲間と…母さんのためにだ！」
雹「ハハハ、くだらん、実にくだらん！それで、私が倒せると思っているのか！」

第七話 友情と血縁
於 ジャスティス学園図書館

雷蔵「来ると思っていたぞ。さすがはわしの息子だ。」
バツ「ムスコムスコとうるせえな！オレはアンタなんか知らねえんだよ！」
雷蔵「フ、お前がわしを知らぬのも無理はない、小さい頃に別れたきりだからな…」
ひなた「バツは私たちの仲間なんだよ！親とか息子とか、関係ない！」
雷蔵「友情というやつか…では、これでも友情とやらをほざけるかね？」
ひなた「きゃあっ、恭介！」
バツ「母さんだけでなく、恭介まで…アンタがオレの父親だとしたら…なおさら許せねぇ！」
（1回目のvs雷蔵戦に勝った場合）
雷蔵「来ると思っていたぞ。さすがはわしの息子だ。」
バツ「アンタが、父親だって言うんなら、なぜ、オレの母さんを誘拐した？」
雷蔵「雫（しずく）の事か…雫がどうかしたか？」
バツ「しらばっくれるんじゃねえ！」
雷蔵「ひなた君ならここにいる。自分たちの力で奪ってみせたまえ」
恭介「くっ、やはり、ひなたもか…」
バツ「まさか、母さんもそんな目に…アンタがオレの父親なら…なおさら許さねえ！」

戦闘後



ひなた「恭介、大丈夫？」
恭介「何とかね。だが、油断するな…僕たちの本当の敵は、こいつではない！」
バツ「何だって…？」
雹「フフフ、その通りだよ諸君。バツ君、ひなた君、そして…恭介。」
ひなた「誰？どこから聞こえてくるの？」
恭介「兄さん…」
バツ「兄さんだって？」
（1回目のvs雷蔵戦に勝った場合）
バツ「ひなた、大丈夫か？」
ひなた「うん…私なら大丈夫だよ。そうだバツ、お母さんは？」
恭介「ひなた、バツの母さんを助けるには、まだ倒さなければならない奴がいる。」
雹「フフフ、その通りだ諸君。ま、恭介は周知のはずだがな。」
ひなた「誰？どこから聞こえてくるの？」
恭介「兄さん…」
バツ「兄さんだって？」

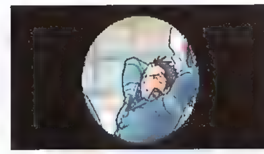
ステージ進行補足情報
太陽学園のキャラクターでチームを組んでプレイした場合、条件ステージは、3ステージ目となる。勝てば6ステージまでスキップすることができ、負ければそのままステージ4へと進む。

バツ エンディング









バツ「母さん、母さんしっかりしてくれ！」
雫「バツ…父さんを許してあげて…」
バツ「母さん…」
バツ「でも…あいつがジャスティス学園なんか作ったせいで、いろんなヤツが、ひどい目にあってんじゃねえか！」
雫「父さんが日本を支配するために学校を作ったのは確かよ。でも、それは弱い人を苦しめるためじゃなかったの…」
雫「父さんは、権力を持った人に命令されるだけで、手段を選ばず人を陥れる自分たち忍者の立場にずいぶん悩んでいたの…」
雫「だから、自分で日本をかえようとしたの…。教育の力で、忍者を必要としない社会にするためにね…」
バツ「だったら、なぜ、親父は母さんを追い出したんだ？なぜオレたちがひどい目にあっても、顔も出さなかったんだ？」
雫「学校を作るということは、今までの裏の社会から表の社会に出るということ…」
雫「だから、一族や権力者から命を狙われるようになって…。そしてあの人は私たち親子を守るために…」
雫「でも、もう大丈夫ね…。あなたも立派に育ってくれた…。これからは、父さんの力になってあげてね。」
バツ「分かったよ……。絶対オレが日本を変えてやるぜ！」
「二週間後…」
恭介「おい、バツ、その頭はどうしたんだ？」
バツ「この前のテストの点を見せたらよ、クソ親父にぶん殴られちまったぜ。まったく、母さんはすっかり親父の味方になっちまったし…」
ひなた「アハハハ、そんなことじゃ、日本を変えるのは、遠い先のことになりそうね。」
恭介「まったくだ。ハッハッハ！」

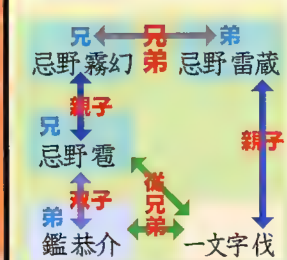


恭介 エンディング

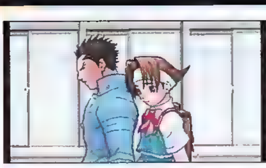
恭介「に、兄さん…」
雹「その声は？恭介か…」
雹「なぜ、厳しい修行を積んだ私が、お前に負けたのだ？お前はいったい、どんな修行をしたのだ？」
恭介「僕自身は何も変わってない。何をやっても兄さんに勝てなかった、あのころのままさ。」
恭介「ただ、僕は気づいたんだ。信じ合う心があれば、どんな困難にも打ち勝つことができる事にね。」
雹「信じ合う心…か…。何か遠い昔に忘れてきてしまったような気がする…」
恭介「兄さん…」
恭介「大丈夫、今からでも遅くはないよ。」
雹「そ、そうだな・・。私もお前達のように…」
恭介「そうだよ、必ず出来るさ…。これからは一人じゃないんだから…」

COLUMN
ジャスティス学園と忌野一族

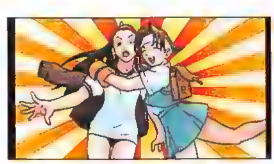
バツや雷蔵、恭介や雹といった、ゲームストーリーにおける、中心的役割を持つキャラクターたちに共通する「忌野一族」というキーワード。ストーリーによっては、そのつながりが明確にあらわれない場合もあるので、おさらいの意味もふくめてここで簡単に紹介してみよう。



ひなた エンディング









バツ「どうしたってんだ、ひなた。勝って帰ったてのに元気ねえなあ。」
ひなた「だって、あたし…クラスのみんなに"腰抜け"とか"いくじなし"とか、ずいぶんひどい事言っちゃったし…」
全員「いち、にい、いち、にい！」
ひなた「こ、これは、いったいどうなっちゃったの？」
委員長「やあ、ひなたさんじゃない！私たちもやっと闘うことができそうよ。」
ひなた「えっ…どういうこと？」
委員長「あの時は、あなたの呼びかけを無視してごめんなさい…。私もみんなも、君みたいに武道をやっているわけじゃないから、怖がっていたのよ。」
委員長「でも、やっぱり私たちもこの学校が好きだけら、あれからクラスで相談して、学校のために自分たちで戦う訓練を始めたの。」
委員長「でも、まだまだ足手まといかもしれないな…ウッ！」
ひなた「ありがとう、委員長、みんな、大好き！」
委員長「アイタタタタ…！うれしいけど、かんべんしてくれない。今は、全身が筋肉痛なんだから…」
委員長「げほっ、げほっ！」
ひなた「ご、ごめんなさいっ！」
バツ「ハハハハハハ！」


沢村 将馬
Shoma Sawamura
五輪高校
Comments on the character



Comments on the character

●イメージはヨ○キ○ル？（歳がばれるなぁ）をお姉さんにした感じ。背の高い女性は個人的に大好きです。（企画担当）

●アネゴ肌で強気な性格ですが、乙女チックな面もある彼女。応援してやって下さい。（キャラ担当）

●最初あの髪型に抵抗があったけど今では全然OKです。女性キャラ中1、2を争う好きなキャラです。（えだやん）

鮎原 夏

Natsu Ayuhara

五輪高校

POWERFUL ATTACKER



Comments on the character

(企画担当)

(キャラ担当)

(えだやん)

ロベルト三浦

Roberto Miura

五輪高校

TALENTED GOALKEEPER

五輪高校

STORY&ENDING 〜将馬・夏チーム〜

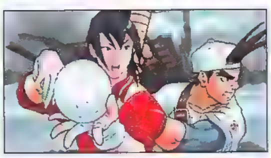




将馬達はスポーツ進学校に通う仲の良い三人組。ある日、クラブの生徒達が次々と襲われる事件が発生した。仲間を守れなかった彼らは仇を討つために立ち上がった。

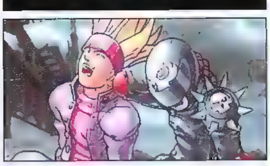
将馬「ちくしょう、オイラのせいだ！停学になったせいで、兄貴の腕は…！」
夏「アタシのとこだって、後輩が何人もけがをしてしまったし…」
将馬「こっちはオイラの兄貴だぞ！てめえの後輩なんかと、一緒にすんな！」
ロベルト「やめろ、またケンカする気か？とにかく、犯人を探すんだ。」
将馬「へん、外道高校の奴らに決まってるさ！ヤツらは、いつもオイラたちの邪魔をするからな！」

第一話 一触即発
於　外道高校前河川敷



将馬「いたぞ、外道高校のヤツらが！このヤロウ、兄貴のかたきだ！」
夏「アタシは、後輩のかたきだよ！」
アキラ「かたきだと？何のことだ？そんな覚えは…」
エッジ「へへへ、いいじゃねえかよォ、五輪高校の奴じゃん？受けて立つぜェ！」
ロベルト「だめだ、こうなったら止まらんな。」

戦闘後



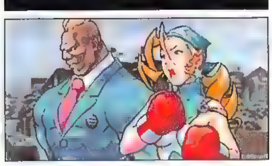
エッジ「クゥッ、ちっと油断しちまったぜェ…」
アキラ「何度も言うが…オレたちは、貴様らにかたきと呼ばれる覚えはない。」
夏「この後に及んで、見苦しいよ！」
ロベルト「ちょっと待て、夏。連中は、ウソはついてないようだ。」
将馬「そんなら、誰がやったって言うんだよ！」

第二話 怒りの迷走
於　パシフィックHS裏門前



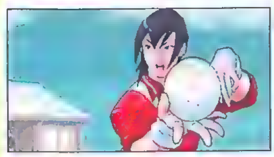
ボーマン「そこの君待ちなさい。そんな物もっていたら危ないでしょう。」
将馬「るせえ！このバットはなあ、学校を襲った奴をやっつけるための武器なんだよ！」
ティファニー「ハハーン、なるほどネ。ユーたちも、あそこにやられたネ。」
夏「アンタたち、何か知っているね。隠していないで教えなさいよ！」
ボーマン「目には目をというわけか…その考えでは、教えるわけにはいかない！」
ロベルト「…まったく、仕方がないな。」

戦闘後



ティファニー「いきなり襲うなんて、アンビリーバブル！ユーたちのヒョーシキを疑っちゃうネー！」
ボーマン「…常識だろ。まあ、誰にも過ちはある。君たちを襲ったのは、ジャスティス学園…」
将馬「なにぃ、ジャスティス学園だと！クソッたれめ、ぶちのめしてやる！」
夏「あっ、将馬！待ちなさいよ！まだ、場所も聞いていないのよ！」

第三話 不協和音
於　五輪高校臨海合宿所前



夏「将馬、いいかげんにしなさいよ！さっきのコたちにも、あやまらないで！」
将馬「何であやまんなくちゃいけねえんだ！こっちは兄貴がやられてるんだぞ！」
夏「もう、なんて自分勝手なんだろ…それだから、アンタはガキなのよ！」
将馬「るせえよ！お前に、オイラの気持ちがわかるもんか！」
ロベルト「…やれやれ、またか。」

戦闘後



ロベルト「どうだ、二人とも頭は冷えたか？」
将馬「ハア、ハア、そうだよな、夏も、後輩をやられて悔しいんだよな…」
夏「アタシも、もし肉親がやられてたら、きっと同じように、我を失ってるよね…」
ロベルト「やれやれ、やっと仲直りか…世話のやける奴らだな…ツウッ！」
夏「どうしたのロベルト！ひどいケガ…後で行くから、病院に行って！」

第四話 悪い知らせ
於　五輪高校第一体育館



響子「あなた達は五輪高校の生徒ね。」
将馬「誰だよお前ら！」
英雄「私たちはジャスティス学園の者だ。…君たちの仲間はあずからせてもらった。」
夏「ええっ、ロベルトまで…！アンタたちは、どこまで腐ってんの！」
英雄「む、いかん！」

戦闘後

(英雄・響子に勝った場合)
響子「負けたわ、あなたたちには…あなたたちなら、彼を倒せるかもしれないわね。」
将馬「訳の分からんこと言ってんじゃねえよ！早くロベルトを返せよ！」
英雄「アタタ…私たちは知らないんだよ。だが学園に行けば分かるはず…」
夏「じゃあ、その場所を教えなさい！」
(デモ後、第七話へ)

(英雄・響子に負けた場合)
響子「どうやら、本当だったようですね…」
英雄「…手加減はしておいた。悪いが、失礼する。」
将馬「待ちやがれ、ちくしょう…！くそっ足が…動かねえ…！」
将馬「オイラたちには…ヤツらは倒せねえのかよ！」
夏「そうだ、太陽学園に行こうよ！ひなが力になってくれるかも…」

ステージ進行補足情報
3ステージはストーリーの進行上、強制的に「キャラセレ画面で五輪高校のキャラクターを決めた時点で、相手チームが決定する」。詳細は次ページカコミを参照。

第五話 さしのべられた手
於　太陽学園中等部グラウンド



夏「ひな！アンタの所に、ジャスティス学園の連中は来なかった？」
ひなた「夏もジャスティス学園の手先なんでしょ！もうだまされないから！」
将馬「おい待てよ、そりゃどういうことだよ！」

戦闘後



夏「ひな、落ち着いた？アタシたちが敵なわけないじゃない。」
ひなた「夏、ゴメン…私、恭介をさらわれて、気が動転してて…」
夏「気にしないで、アタシたち、親友でしょ？」
バツ「悪いが、オレはもう少し、こいつを落ち着かせてから行くぜ。」
将馬「ロベルトだけじゃなかったのか…よぉし、マジでぶっつぶしてやる！」

第六話 友のために
於　ジャスティス学園正門前



将馬「ここが、ジャスティス学園かよ…夏、どうした？元気ねえな。」
夏「アタシたちってさあ、いっつもロベルトに迷惑かけてるよね…」
将馬「オイラなんかアイツがいなけりゃ、とっくの昔に退学処分だよな！」
夏「絶対に、助けなきゃね…」
将馬「夏、敵が来たぞ！負けるんじゃねえぞ！」

戦闘後



将馬「やっぱり、お前たちかよ！ロベルトをどこにやったんだよ！」
英雄「私たちは、洗脳されていたのだ…本当の敵は、中にいる…」
将馬「もうだまされねえよ！ちくしょう、吐けよ、このやろう！」
夏「ダメ、気を失ったみたい。これは、中に行くしかないね！」

最終話 固い絆
於　幻影空間



雹「私が新学長の雹だ。君たちには残念だが、そのドラマは悲劇で終わらせてもらおう。」

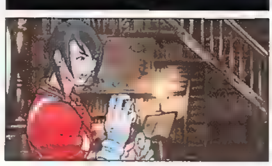


ロベルト「お前が、オレたちの学校を襲った本当の犯人というわけか。」
将馬「へん、五輪高校をなめんじゃねえよ！」
夏「アタシたちが、三人そろったら…」
ロベルト「どんな奴にも、負けはしない！」
雹「友情というやつか。面白い、私に通用するか試してみるがいい！」

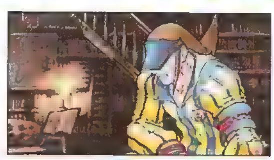
第七話 揺るがぬ信頼
於　ジャスティス学園図書館

雷蔵「ほう、さすがは全国大会常連校。すばらしい運動神経をしている。」
雷蔵「今からでも遅くはない。どうだね、わしと全国制覇をする気はないかね？」
将馬「誰がお前なんかと！冗談じゃねえよ！」
雷蔵「ほう、それは残念だな。君の仲間はこころよく協力してくれたのだがな。」
夏「ロベルトが…どうして…？」
将馬「夏、ロベルトはそんな奴じゃない！あいつを信じて、今は闘うんだ！」

戦闘後



夏「ロベルト、大丈夫なの？」
ロベルト「どうして…オレなんかを、助けに来たんだ…」
将馬「ひねくれんのも、いいかげんにしろ！オイラたちは、いつでも一緒じゃねえかよ！」



雹「ハハハ、スポーツに友情か。すばらしいものを見せてもらったよ。」
夏「その声は…いったい誰なの？」

バッドエンディング

（1人目将馬）
雷蔵は倒され、三人は揃って家路へと向かった。
そして、ようやく五輪高校にも平和が訪れた。
だが、将馬には真の平和は訪れなかった。学園に襲われ、傷ついた兄の容態が悪化していたのだ。
医者は首を傾げるばかりだったが、将馬には分かっていた。
兄は、本当の敵がいることを知らせてくれている。
自分が、兄を守るんだ。
もう、兄はあこがれじゃない、自分の大切な兄弟だから…



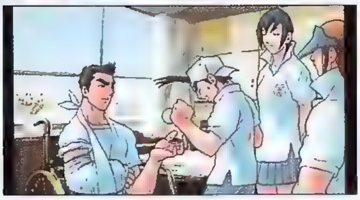
（1人目夏）
雷蔵は倒され、三人は揃って家路へと向かった。
そして、ようやく五輪高校にも平和が訪れた。
しかし、夏には納得がいかなかった。
真剣な闘いのさなかに感じる、どこか暖かい、相手との心のふれあい。
雷蔵との闘いには、試合で感じる、その感覚がなかったのだ。
夏は確信する。
この試合は、まだ終わっていない。
なぜなら…

（1人目ロベルト）
雷蔵は倒され、三人は揃って家路へと向かった。
そして、ようやく五輪高校にも平和が訪れた。
しかし、ロベルトには見えていた。
親しい友人達の顔に、不安の陰が走るのを。
そしてその先には次の闘いが待っていることも。
たとえ再起不能になる事があっても、決して後悔はしないだろう。
サッカーは、友人の笑顔には代えられないのだから…

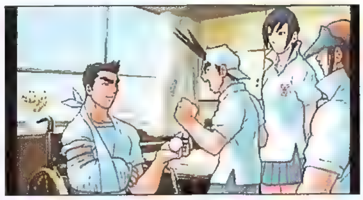
五輪高校 選択キャラクターと3章相手チームの関係

●将馬を主役に選んだ場合	自分のチーム	主役→将馬	相棒→ロベルト
	相手のチーム	主役→夏	相棒→なし
●夏を主役に選んだ場合	自分のチーム	主役→夏	相棒→ロベルト
	相手のチーム	主役→将馬	相棒→なし
●ロベルトを主役に選んだ場合	自分のチーム	主役→ロベルト	相棒→相棒として選んだキャラ
	相手のチーム	主役→五輪高校の未選択キャラ	

将馬 エンディング



将馬「兄貴、ごめんよ。オイラが停学にならなければ、兄貴を守れたのに…」
将馬「兄貴の夢を壊したのはオイラだ！」
修一「気にするな。医者も、時間はかかるが腕は元通りになると言ってくれたからな。」
将馬「本当なのかい、兄貴！」
修一「ああ。だけど、卒業してすぐにプロになる

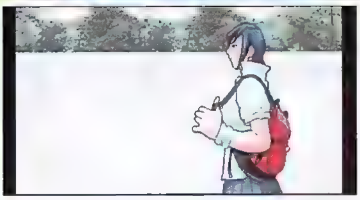


のは間に合わないから、大学からプロを目指すことにするよ。」
修一「そうしたら、お前の方がプロでは先輩になるな。」
将馬「冗談はやめてくれよ、こんなチビの万年補欠が、プロなんかなれるわけねえよ！」
修一「お前、この一年で身長がずいぶん高くなっているのに気がついていないのか？」
修一「お前は、野球の力も身長も、まだまだ伸びるさ。そうだな、そのお前の彼女よりも、背が高くなるぞ。」

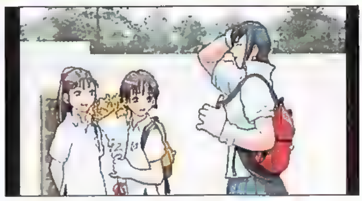


将馬「かっ、彼女って、そそそ、そんなのと違うよ！あ、兄貴、頭打っておかしくなったんじゃねえか？」
ロベルト「おいおい、そんなに顔に出ているようじゃ、ピッチャーに狙い球を知られてしまうぜ。」
修一「あ〜あ。まずあの短気から直さないと、プロ野球どころじゃないな……」

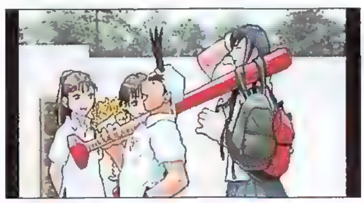
夏 エンディング



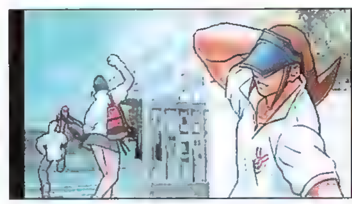
夏「悪い奴はやっつけたし、うちの部員も全員退院したし、いや〜、よかったよかった。」
夏「それに…将馬もちょっとかっこよかったかなあなんて思ったりして…えへへ。」
後輩A「先輩、お久しぶりです！お体、大丈夫でしたか？」
夏「あ、ああ、大丈夫だよ、ありがとう。」
後輩B「でも、先輩の活躍、見てみたかったなあ



…とってもすてきだったんでしょうね。」
夏「いや、そんなことないと思うけど…」



将馬「おう、夏じゃねえか！学校の前でナンパしてんじゃねえぞ！」
将馬「あんのバカ…！人がちょっと見直してやったと言うのに…」
夏「コラ！将馬、待てぇ〜！もう今日という今日は許さないからね！」
将馬「へへーんだ、お前、足遅くなったんじゃねえのか？」



ロベルト「これじゃ、当分進展しそうにねえな…まああーやってんのがあいつらにはお似合いかもな。」

ロベルト エンディング



ロベルト「あいたたた、くそっ！」
夏「ロベルト、どうしたの？」
ロベルト「どうやら、ちょっと手をやっちまったみたいだ…」
将馬「うわっ、こりゃちょっとどころじゃねえぞ、すぐ病院だ！」



ロベルト「母さん、すまない。もうＪリーグのゴールキーパーになるのは無理みたいだよ…」
母「ばかねえ、私は別にお金持ちなんてならなくていいのよ、あなたさえ元気でいてくれたら。」
ロベルト「母さん…」



スカウト「三浦さん、こんにちわ。今日はご自宅におられないから、帰ろうと思っていたんですよ。」
ロベルト「きっ…木村さん、申し訳ありません！僕の不注意でけがしてしまい、ゴールキーパーができなくなりました。だから、入団は無理です。」
スカウト「何いってるんだ、今日、僕は君をフォワードとしてスカウトに来たんだよ。」
ロベルト「え？」
スカウト「君のキック力と瞬発力はフォワードに最適だ。卒業後はウチに来て、点をガンガン取って欲しい。」



ロベルト「本当ですか？あ、ありがとうございます！」
ロベルト「あいたーっ！！」



スカウト「おいおい、気を付けてくれよ、スローインも出来なくなったら困るよ。ハハハ…」
全員「アッハハハ…」

ステージ進行補足情報
五輪高校は4面が条件ステージ。先生チームに勝てば7面までスキップ、負ければ次の面へと進む。


Comments on the character
ロイ ブロムウェル
Roy Bromwell



Comments on the character

●髪型やしゃべり方が、スワ○に似ているのは偶然、声優さんが同じなのはご愛嬌。胸揺らしは苦労しました。（企画担当）
●ボイスが入るのは開発の結構あとのほうなんですが、初めて聞いたときはつい言葉を失ってしまいました。（キャラ担当）
●シークレットファイルでも描いたことですが、巨乳は苦手なのですごく苦労しました。今はもう慣れましたけど。（えだやん）

ティファニー ローズ
Tiffany Lords

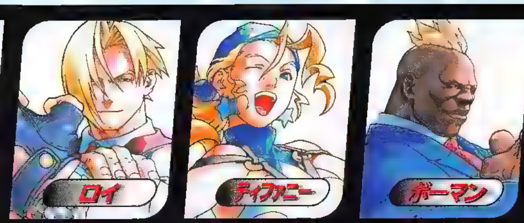
パシフィックハイスクール
FLAMBOYANT CHEERLEADE

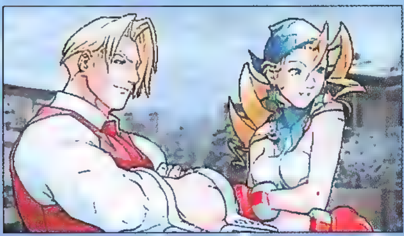


Comments on the character
(企画担当)
(キャラ担当)
ボーマン デルガド
Boman Delgado

パシフィックハイスクール

STORY&ENDING ～ロイ・ティファニーチーム～





ロイたち三人はパシフィクハイスクールに通う学生である。三人とも日本があまり好きではない。彼らはロイの父親から依頼を受け、ジャスティス学園の調査をはじめるのであった。

ロイ「まったく、帰国するために、わざわざ日本人を助けないといけないとはな！」
ティファニー「イージャン、さっさと帰っちゃおうよ！ジャスティス学園なんかハッツケちゃってさ！」
ボーマン「それは、やっつけだろ…君たち、この依頼は簡単な事じゃないぞ。」
ロイ「おいおい、説教だけはかんべんだよ、ボーマン。さあ、仕事だ仕事！」

第一話 情報収集
於　太陽学園高等部屋上



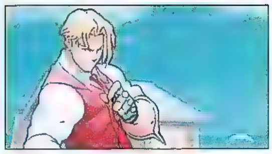
ティファニー「ヘイユー、太陽学園の生徒でしょ？シューゲキされたって本当ですか？」
恭介「変だな…キミたち他校の人間が、なぜ、学校が隠しているはずの事件のことを？」
ロイ「口のきき方には注意をしろよ。貴様らを生かすも殺すも、ボクたち次第なんだぜ。」
バツ「まさか、てめえらがやったのか！」
ロイ「フン、だとしたら、どうする？」

戦闘後



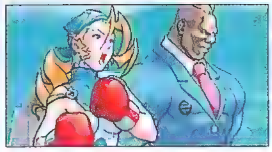
ロイ「フン、日本人にしては、なかなかやるじゃないか。」
バツ「くそっ、お前らが母さんを…！」
ボーマン「勘違いしないでほしいが、私たちは、ジャスティス学園について調べているのだ。」
恭介「なぜ、それをキミたちが…？」
ティファニー「ユーたち知りたいか、でも教えてあげないネー。ミーたちにまかせておくコトネー！」

第二話 新たなる犠牲者
於　五輪高校臨海合宿所前



ロイ「そうか、誘拐された奴もいるのか…まずいな、ボーマン。あれ、ボーマンは？」
ティファニー「なんか、あっちに行っちゃったよ。」
ボーマン「そこの君、待ちなさい。そんなものもっていたら危ないですよ。」
将馬「るせい！このバットはなあ、学校を襲った奴をやっつける武器なんだよ！」
ティファニー「ハハーンなるほどネ。ユーたちも、あそこにやられたネ。」
夏「アンタたち、何か知っているね。隠してないで教えなさいよ！」

戦闘後



ティファニー「いきなり襲うなんて、アンビリーバブル！ユーたちのヒョーシキを疑っちゃう！」
ボーマン「…常識だろ。まあ、誰にでも過ちはある。君たちを襲ったのは、ジャスティス学園…」
将馬「なにぃ、ジャスティス学園だとお！クソッたれめ、ぶちのめしてやる！」
ロイ「フン、場所も聞かずにバカな奴らだ。ま、そのスピリットはほめてやるがな…」

第三話 調査発覚
於　ドライブインシアター

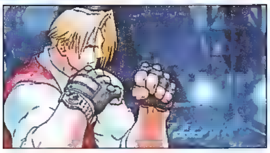


響子「ジャスティス学園の事を探っているのはあなたたちね。」
ボーマン「何ですか、あなた方は、人にものを尋ねるときは、名乗るべきでしょう。」
ティファニー「なんかこの人たちソースが変よ。関わるの、やめよ～！」
英雄「…それを言うなら様子だ。とにかく、問答無用！」
ロイ「フン、ボクたちとやるってのか？来いよ、ジャパニーズビジネスマン！」

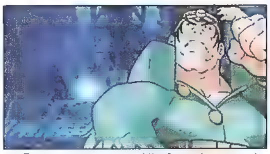


（vs英雄・響子に勝った場合）
ロイ「待て、貴様ら…くそ、勝ったというのに、まるで鉛のスーツを着ているようだ…」
響子「鎮静剤を打たせてもらったわ。あなたたちは、殺してしまうのには惜しいから。」
英雄「…ジャスティス学園に来なさい。それまで、君たちの仲間はあずかっておく。」
ティファニー「ボー…マン…」
（第七話へ）

第四話 学園の人形
於　外道高校裏工事現場



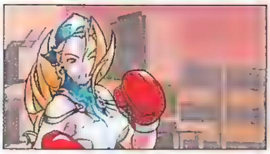
ロイ「…外道高校を…つぶす。」
岩「なんだ、おぬしら…っと。むやみに相手にせんのじゃったか。」
ティファニー「…ツブス！」
アキラ「岩、こいつらは敵だ！」



岩「まいったわい…総番長がやられたのもわかるのう…」
ティファニー「…任務…カンピョー…」
アキラ「任務完了と言っているのか…？まさか、こいつら誰かに命令されているのか！」
ロイ「…次は…太陽学園。」

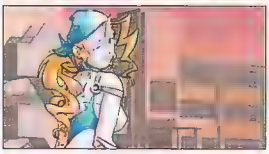
（vs英雄・響子に負けた場合）
ロイ「クッ、このボクが負けるとは…」
英雄「ふむ、君たちはいい腕を持っている。私たちに協力してもらおうか。」
響子「…私たちの言いなりになるように、注射を打ってあげるわね。」
ティファニー「レ、レディーに向かって何すんのよ！や、やめて…プリーズ…」
響子「…ロイとティファニーには少し働いてもらうわ。ボーマンは私たちと来なさい。」
三人「…はい…分かりました…」

第五話 生まれた絆
於　太陽学園中等部グラウンド



ティファニー「…ユーたち…タイホー学園の生徒ネ。」
ひなた「え、誰？あ、ロイじゃない！どうロイ、あれから情報あったぁ？」
ロイ「……」
バツ「待て、ひなた！こいつら、目つきが変だぞ！」

戦闘後

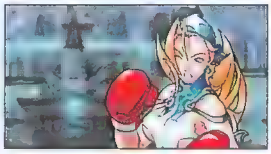


ティファニー「あれれ、ユーたちは…？いったい、ドコはココなの？」
バツ「ジャスティス学園の奴らに洗脳されていたみたいだな。」
ロイ「フン、殺そうとした奴を助けるなんて、まったく、おかしな奴らだ。」
ひなた「だって、共に闘う仲間でしょ！」



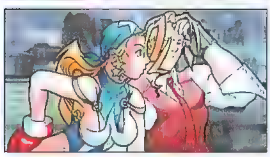
ロイ「ハハハ、本当におかしな奴らだよ、日本人ってやつは！」

第六話 奪回作戦
於　ジャスティス学園正門前



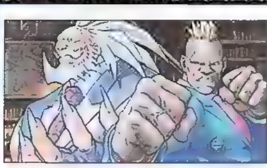
ティファニー「なんか、怖ぁい…ボーマン、ダイジョーブなのかなあ…」
ロイ「フン、このクソ日本のおかげで、ボクたちは大変な迷惑だぜ！」
ティファニー「でも、ロイのパパに頼んじゃえば、スグやっつけてくれそうなのに。」
ロイ「フン、日本人どもが自力で闘っているのに、ボクたちが、負けてられないからな。」
ティファニー「エヘヘ、ホントに素直じゃないネ…そんなロイが、だいすき…」
ロイ「ストップ、ティファニー！さっそく敵がやってきたぜ！」

戦闘後

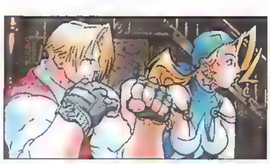


ロイ「フン、ボクが本気を出せば、こんなもんさ！さあ、ボーマンはどこなんだ！」
英雄「ウウ…まるで、覚えてないのだ…私たちは、洗脳されていたから…」
ティファニー「ええっ、センノーだって？ねえロイ、センノーって何なの…？」
ロイ「分からないのに驚いていたのかよ…誰かにあやつられてたって事さ。中へ行くぞ！」

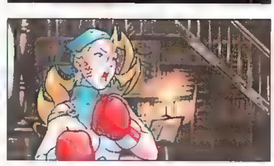
第七話 憎むべきもの
於　ジャスティス学園図書館



雷蔵「分からぬ…なぜ、君たちアメリカ人が、我々のじゃまをするのかね。」
ロイ「フン、ボクは今でも、日本という国を助ける気なんかないさ！」
ロイ「だがな、日本人が苦しむのはちょっとばかりイヤになったのさ！」
雷蔵「ほう、そうかね。それでは、こちらも日米友好といかせてもらおうか。」
ロイティファ「ボーマンが…Why？ボーマンも、センノーされちゃったの？」
ロイ「ボーマンもやられてしまうとはな…こいつには十字架は効かなそうだな！」



戦闘後

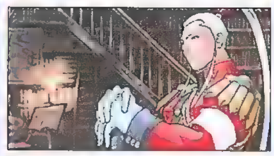


ティファニー「ボーマン、死んでないよネ…？」
ボーマン「私は悪魔に魂をうばわれてしまった…きっと、神は私をお許しにならない…」
ロイ「おいおい、助かったという



のに、いきなりざんげするなよ。」
霞「ハハハ、アメリカからのお客さんとは、この学園も有名になったものだな。」
ティファニー「Ｗｈｏ？誰かいるの？」

最終話 国境を越えて
於　幻影空間



霞「ようこそ、ジャスティス学園へ。」
霞「君たちが、私に会いに来たのは正解だよ。もうすぐこの国は私のものになるのだからな。」
霞「もちろん、アメリカも忘れてはいないよ。後で、じっくりと料理させてもらうつもりだったのだからな。」
ボーマン「なんと、愚かなことを…！」
ロイ「フン、こんな奴の前では、日本もアメリカもねえな！」
ティファニー「Come　on！ショーバイじゃなかった、成敗してあげる！」
霞「再び戦争というわけか…面白い。ただし、今度は君たちが負ける番だがな！」

バッドエンディング

（1人目ロイ）
雷蔵は倒され、三人にはアメリカに帰って良いとの連絡がきた。
しかし、ロイは浮かない顔だった。
連絡の最後には、ジャスティス学園は滅んでいない可能性があるとあったからだ。
あんなに望んでいた帰国じゃないか。
だが、自分の中では、もはや日本は嫌いな国では無くなっていた。
闘いを通して築かれた。国境を越えた友情。
連絡を破り捨てるロイの顔には、笑顔と闘志が浮かんでいた…

（1人目ティファニー）
雷蔵は倒され三人にはアメリカに帰ってよいとの連絡が来た。
しかし、ティファニーは迷っていた。
連絡の最後には、ジャスティス学園は滅んでいない可能性があるとあったからだ。
あんなに会いたかった、パパとママに会えるのに。
パパのそばだったら、何でもしてもらえるのに。
だがそんな事は重要なことでは無くなっていた。
何をしてもらえるかではなくて、何をすることができるか。



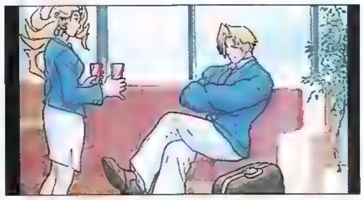
（1人目ボーマン）
雷蔵は倒され、三人にはアメリカに帰って良いとの連絡が来た。
連絡の最後には、ジャスティス学園は滅んでいない可能性があると書かれていた。
しかし、ボーマンは確信していた。
最初は、信仰心のない不思議な国だと思っていた。
だが、日本人の中には、確かに隣人を思う気持ちが流れていると。
それに気づいたとき、もはや日本は他人では無くなっていた。
ボーマンは静かに祈った。
神よ、愛する隣人のために、再び闘うことをお許しください…

ステージ進行補足情報
パシフィックHSは3面が条件ステージ。先生チームに勝てば7面までスキップ、負ければ次の面へと進む。

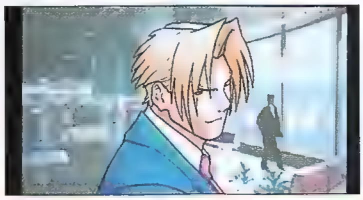
ロイ エンディング



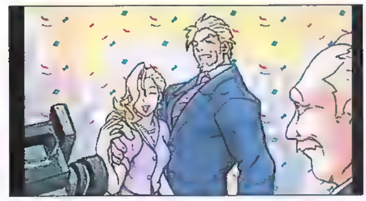
ティファニー「ロイ、どうしたの？やっとアメリカに帰れるってのに、浮かない顔してサ！」
ロイ「あ、いや、何でもないよ。」
ティファニー「フフフ、分かっているわよ、ロイ。バツたちと別れたくないんでしょ？」
ロイ「フッ、不思議なもんだな…。少し前まではあんなに嫌っていた国なのにな。」



ティファニー「今なら、まだ間に合うわよ。飛行機、キャンセルする？」

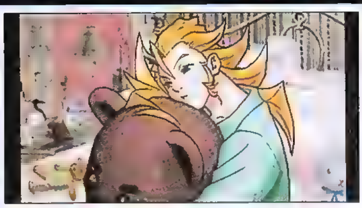


ロイ「いや、アメリカに帰るさ。ボクはボクのやり方で彼らの力になるつもりだ。
ティファニー「ホワァット！それって、どんな方法なの？」
ロイ「ティファニー、それは内緒だよ。」

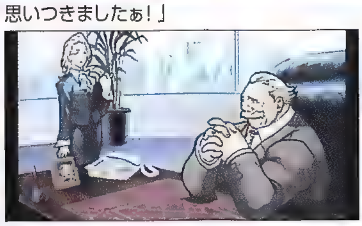


「20年後、彼はアメリカの大統領となった。そして彼の働きにより、経済摩擦で冷え切っていた日米関係は劇的に改善されたのだった…。」

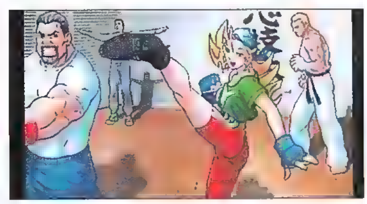
ティファニー エンディング



ティファニー「ロイのバカ…」
ティファニー「政治家になるんだか何だか知らないけど、自分だけハーバード大学に行く事ないじゃない！」
ティファニー「このまま、離ればなれになっちゃうのかナ…」
ティファニー「あ、そうだ！グッドなアイデア思いつきましたぁ！」

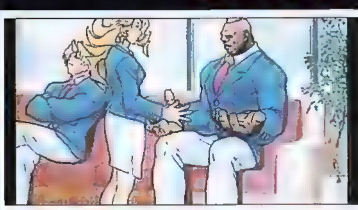


「ロサンジェルス、ローズインターナショナル本社ビル」
秘書「会長、御気分でも悪いのですか？」
ティファニーの父「いやなに娘が帰ってきたのはいいんだが、今度はボディーガードになると言い出しおってなあ、ちっとも家におらんのだよ。」
秘書「まあ、でも会長は『いつまでも娘が甘えん坊で困る』と、いつもおっしゃっていたじゃありませんか。」
ティファニー「うん、まあ、そうなんだが。離れたら離れたで寂しいものでなあ。」
秘書「ウフフ、会長の方が甘えん坊ですね。」

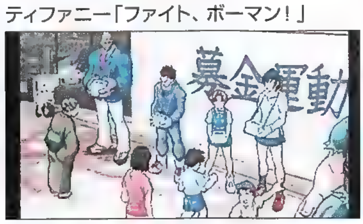


ティファニー「ロイ、待っててネ！これからはミーが一生守ってあげるからネ！」

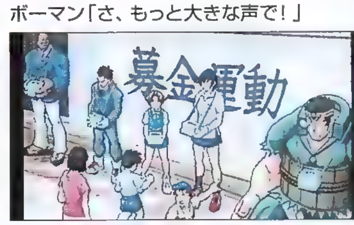
ボーマン エンディング



ティファニー「ホワァ〜ット？アメリカに帰らないって？」
ボーマン「そうなんだ、ティファニー。私は今まで、日本は宗教の教えを守らない、利己的な国だと思いこんでいた。」
ボーマン「確かに、悪い人たちはいる。でも、気持ちのいい人もたくさんいるのは、君たちにも分かったはずだ。」
ボーマン「だから、私は宣教師になって、この国に残る。そして、両国民がお互いに理解を深めるための助けになろうと思う。」
ロイ「分かった。君が居なくなるのは寂しいが、お互いがんばろうぜ！」
ティファニー「ファイト、ボーマン！」



「おい、まーだやるのかよぉ…」
ボーマン「当たり前だろ、タダで英語教えてるんだから、これぐらいの事はやってもらわないとな。」
バツ「うへー。」
ボーマン「さ、もっと大きな声で！」



全員「愛の募金運動にご協力お願いしまーす！」
ボーマン「ワンスモア！」
全員「愛の募金運動にご協力おねがいしまーす…」

山田 栄二
Edge [Eiji Yamada]

外道高校

BLOODY



Comments on the character

●エッジと言えばナイフ。このナイフをいかに使いこなすかで、エッジはチキン野郎かイカした野郎かに変わる者。（企画担当）

●いちばん感情シンクロで作りました。やっぱ小柄でとんがっててダボってて...、行け！少年！みたいな。（キャラ担当）

●キレててかっこいいと思ってたので、案外イイ奴だとわかってもアブなさを全面に出すようにしています。（えだやん）



Comments on the character

●破天の構からの多彩な攻撃をカウンターから決められれば、今日から君はアキラマスターだ！
（企画担当）

●アキラは奇妙な動きでさらに連続技が多く、モーションを上手くつながるように作るのには頭悩まされました。
（キャラ担当）

●なんとなく「正体」を臭わせつつ、それを感じさせないようなダイナミックな動きをさせるようにしてます。
（えだやん）

風間 あきら

Akira Kazama

外道高校

KUNG FU RIDER/SOLE RIDER

Comments on the character

●メットを被った状態とあまり変わらないように見えるが……ま、気分的にこっちのほうがいいでしょ。
（企画担当）

●メットのほうを作ったので素顔版もやらざるをえないハメになってしまいました。女キャラは難しいです。
（キャラ担当）

●素顔に関しては僕が「一番かわいくしてやる」と思いつつ勝手にデザインしました。皆さんどうでしょうか？
（えだやん）

石動 岩

Gan Isurugi

外道高校

POWERFUL JUVENILE GANG LEADER



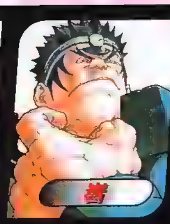
Comments on the character

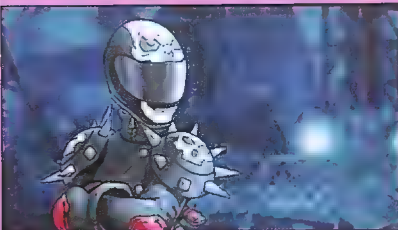
外道高校

STORY&ENDING 〜エッジ・アキラチーム〜





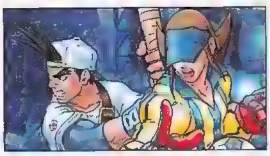




全国のワルが集まるこの高校を一つにまとめた「総番長」と呼ばれる男が行方不明になった…。無法地帯に戻った学校に、総番長の弟と名乗る一人の転校生がやってきた…。

岩「…で、総番長の弟どのが、ワシらに、何のようなんじゃ？」
アキラ「兄貴のかたきをとりたいのだ。協力してくれ。」
エッジ「ヒャハハハ！かたきだとよ、殺されたかどうかもわかんねェのによ！」
アキラ「兄貴は、だまって消える人ではない。子分だった、君達にはわかるだろう。」
エッジ「まァ、こっちも退屈してたところだ。ちょっくら、つきあってやるかぁ！」

第一話 来る者は拒まず
於 外道高校裏工事現場



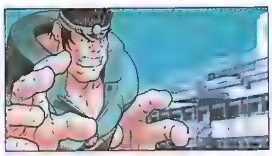
岩「ん？ 向こうから走ってくる奴がおるな。犯人がきてくれたんかのう。」
将馬「いたぞ、外道高校のヤツらが！このヤロウ、兄貴のかたきだ。」
アキラ「かたきだと？待て、そんな覚えは…」
エッジ「へへへ。いいじゃねえかよォ、五輪高校の奴じゃん？受けて立つぜェ！」

戦闘後



岩「ガッハッハ！ワシらに勝てると思ったら大間違いじゃ！」
将馬「兄貴、ごめんよ！オイラ、負けちまった…」
エッジ「オラオラ、兄ちゃんよォ、この落とし前はどーつけてくれるんだァ？」
アキラ「エッジ、いいかげんにしろ。とにかく、オレたちはかたきなどでは無い！」

第二話 ケンカが商売
於 太陽学園高等部屋上



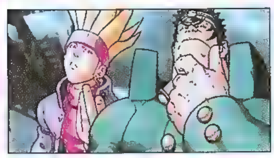
岩「次の目標は、太陽学園じゃな。うむ、腕が鳴るわい！」
アキラ「岩、オレたち他校をシメに行くんじゃない。…おいエッジも待て！」
エッジ「おい、そこのクズども。ウチの総番長をやったのは、てめえらなのかよォ！」
ひなた「キミたち誰？総番長なんて知らないよ！」
エッジ「とぼけんじゃねぇ！力ずくでも吐いてもらうぜェ！」

戦闘後



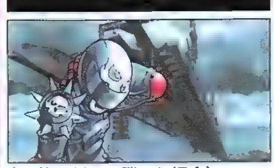
ひなた「あたしたちの高校を襲ったのは、キミたち…？」
アキラ「いきなり襲ってすまない。我々は総番長を失って、気が立っていたのだ。」
エッジ「ケッ、こんな奴らにあやまんじゃねぇよ！」
恭介「失った…？殺されたのか？そんな事は…聞いてないぞ…」

第三話 崩れた結束
於 外道高校前河川敷

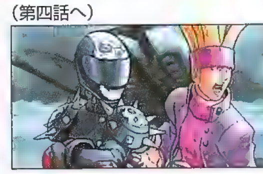


岩「アキラよぉ、おぬしのおかげで、ワシらのメンツは丸つぶれじゃい！」
エッジ「ケッ、総番長の弟だと思って遠慮してたら、いい気になりやがってよォ！」
エッジ「だいたい、てめえは本当に弟なのかァ？」
アキラ「信じてもらえないのなら、残念だが、力で分からせるしかないな！」
雷蔵「ほう、なかなかの闘気だ…これで完璧な『完璧な闘い』をすれば拾い物だな…」

戦闘後



（vs仲間割れに勝った場合）
アキラ「負けた…さあ、ドレイにでもなんでもしろ。」
エッジ「久しぶりに思い出させてもらったぜ…」
岩「ああ、そっくりじゃった…まるで、総番長が闘っておったようじゃ…」
エッジ「信じてやるぜ、アキラ。確かに、てめえは総番長の弟だよ。」
アキラ「本当か…！岩、エッジ、すまない。」
エッジ「へへ、礼はいいってことよ。おれたちは、もうダチじゃんかよ！」
（第四話へ）

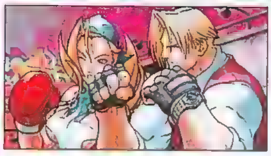


（完勝時追加）
アキラ「岩、ちょっと背中を見せてくれ。…何か紙が張り付けてある。」
エッジ「…おい、総番長を帰して欲しければ、ジャスティス学園に来いと書いてあるぜ！」
岩「何じゃと！全然気づかんかったわい。」
アキラ「ワナかもしれないが…行ってみるしかなさそうだな。」
（デモ後、第六話へ）



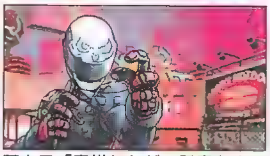
（vs仲間割れに負けた場合）
エッジ「へへへ、まいったよ、てめえには。」
アキラ「ムリヤリ分からそうとして悪かった。これでは、兄貴を襲った奴らと同じだ…」
アキラ「こんな奴が協力してもらえるわけがない…オレは消えさせてもらう。」
岩「ちいと、待たんかい！ワシらを置いて行くとは、薄情じゃのう。」
アキラ「まさか…協力してくれるというのか？」
エッジ「へへ、てめえのハートが効いたからな。弟でなけりゃ、あんなパンチ打てねえぜ！」

第四話 再出発
於 ドライブインシアター



ロイ「…外道高校を…つぶす…」
岩「何だ、おぬしら…っと、むやみに相手にせんのじゃったか。」
ティファニー「…ツブス！」
アキラ「岩、こいつらは危険だ！」
エッジ「へへ、あぶねえ臭いがプンプンしやがるぜェ！」

戦闘後



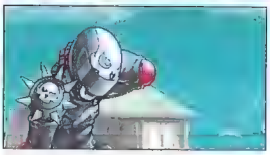
アキラ「貴様たちが、兄貴をやったのか！」
ティファニー「…キケン…ジンブツ…」
ロイ「…帰って…報告を…」
岩「何じゃ、こいつら？ワケの分からないことを言いよるわい。」
エッジ「こいつら何だか様子が変だぜ？いっちょ、後をつけてみっか。」

第五話 聞こえぬ忠告
於 五輪高校臨海合宿所前



夏「アンタたち、ちょっと待ちなさい！いったい、誰をつけてるの？」
岩「まぁた、おぬしたちか。もう一度、痛い目を見たいようじゃのう！」
エッジ「岩、こいつらを相手にしていると、あのアメリカ人を見失っちまうぜ！」
ロベルト「やめろ、手を出すな！あいつらは洗脳されているだけだ！」
アキラ「くっ…兄貴のかたきが見えなくなる…貴様ら、じゃまをするな！」

戦闘後



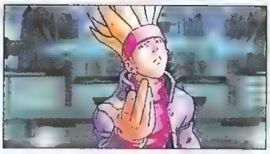
アキラ「オレとしたことが、我を失うとは…確か、洗脳されていると言ったな…？」
ロベルト「やっと落ち着いたか…そう、全ての原因はジャスティス学園だ。」
岩「おぬしたちのかたきも、総番長を襲ったのも、そいつらということじゃな？」
夏「だから、アタシたちが力を合わせないと！いがみ合ってる場合じゃないんだよ！」
エッジ「へへへ、巨大な敵ってわけか…面白ェ、久々にビンビン来やがるぜ！」

第六話 待ちかまえる罠
於 ジャスティス学園正門前



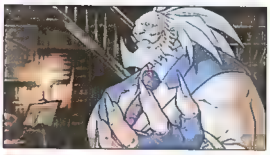
英雄「…君たちが来るのを待っていたよ。」
アキラ「貴様らが、ジャスティス学園の奴らか！」
岩「まいったのう。年配の人は大事にしろと、親父に言われとるんじゃがな…」
エッジ「かーっ！お前、変なところで道徳くせえな。」
響子「…ね、ね、年配ですってぇ！もう絶対に、あなたたちは通さないわよ！」

戦闘後



エッジ「へへへ、総番長に比べりゃ、ジャスティス学園もたいしたことねェな！」
アキラ「言え、貴様ら！兄貴を襲った奴が、他にいるだろう！」
響子「…あなたたち、そんな余裕を見せていいのかしら…？」
エッジ「あれ？岩がいねえぞ！またどっかでメシ食っていやがるのかァ？」
アキラ「まさか、兄貴だけでなく岩まで…エッジ、岩を探すんだ！」

第七話 真の敵、出現
於 ジャスティス学園図書館



雷蔵「ふむ…ウチの教師を倒すとは、やはりわしが見込んだだけのことはあるな。」
アキラ「たわけたことを言うな！兄貴を襲ったのは貴様だろう！」
雷蔵「兄貴？君たちの言う、総番長のことかね？彼はなかなか強情で困っておるんだよ。」
雷蔵「だが、君たちの仲間は協力的だったがね。」
エッジ「何だァ？あいつ、岩じゃんかよ。アイツ、また、だまされやがったな！」
アキラ「兄貴も岩も生きているのなら、貴様を倒して取り返すのみ！」

戦闘後

アキラ「岩、大丈夫か！」
岩「あ…あやつが、ワシの目を見たとたん、頭の中が空っぽになってしもうた…」
エッジ「ヒャハハハ、よく言うぜ！てめえの頭は、最初からカラッポじゃんか！」
岩「ぬぬぬ…何じゃとお！」
雹「ハハハ、こんなところで仲間割れか。ケンカの腕に頭がついていかないようだな。」
エッジ「誰だ！まだ、誰かいるのか！」

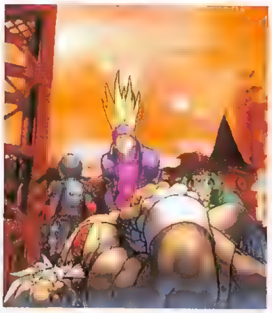
最終話 悪魔の提案
於 幻影空間



雹「もう一度聞こう。我々の日本制圧計画に参加する気はないか？」
雹「君たち社会のクズに、人の役に立つ機会を与えてやるというのだ。いい話だろう？」
アキラ「貴様、兄貴もそのために…！」
岩「アキラ、大丈夫じゃい！こんな奴は、ワシがひねりつぶしてやるわい！」
エッジ「岩…さすがに今度ばかりは、オレたちがつぶされるかもしれねえぜ…」
雹「ほう、さすがに闘いなれをしているようだな、では、望み通りにつぶしてやるとするか！」

バッドエンディング

（1人目エッジ）
雷蔵は倒されたが、総番長は見つけることが出来なかった。
外道高校は、相変わらず荒れていた。
ジャスティス学園の事は、この高校には関係ないようだ。
そして、エッジは考えた。
このまま、死んだことにしてしまえば、自分が総番長になってしまえると。
しかし、心は裏腹に、総番長を救出する方法を考えてしまうのだ。
ダチが困っているのを、放っておけない。
ようやくエッジは、本当の総番長への道を、歩みだしたのかもしれない…



（1人目アキラ）
雷蔵は倒されたが、アキラの兄は見つけることが出来なかった。
いったい、どれだけ探せば見つかるのだろうか。
今までのアキラなら、兄は死んだものとあきらめたかもしれない。
しかし今は違う。
口は悪いが、人情に厚いダチがいる。
彼らがいる限り、決してくじけはしないだろう…

（1人目岩）
雷蔵は倒されたが、総番長は見つけることが出来なかった。
外道高校は、相変わらず荒れていた。
ジャスティス学園のことは、この高校には関係ないようだ。
岩には、以前のように、ケンカの助っ人の催促がひっきりなしに来ていた。
しかし、もう安請け合いはしなかった。
自分の大切なダチのため、総番長を助けてみせる。
そう言い切る姿には、
総番長の姿がダブって見えた…

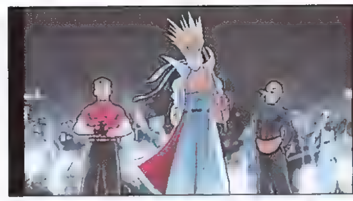
エッジ エンディング



後輩A「オレ達、エッジさんの活躍を聞いて、すっげーカッチョイイって思ったすよ。」
エッジ「まあな、オレの手にかかりゃ、どんな奴でもイチコロだぜ！」
後輩B「ところでとなりの高校の奴ら、また出しゃばって来てるんですけど、いっちょ締めに行きましょうや。」
エッジ「あったりめぇじゃん！」



エッジ「い、いや、やめとく。オレは、これからはつまらんケンカはしねえって決めたのさ！」
後輩A「えーっ、行かないんですかぁ？エッジさん、まさか、守りに入ったんじゃあ…」
後輩B「エッジさん、変な無理はよしましょうや。女の子のファンが減りますぜ！」
「ブチッ！！」
エッジ「そーまで言うなら、行ってやろうじゃんか！」

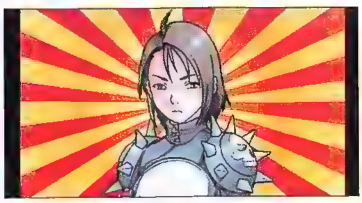


後輩AB「やったー、それでこそエッジさんですよ！」
エッジ「ただし、もう前みたいな卑怯なまねはしねえ。これからは男らしく正面から行ってやるぜ！」
後輩AB「オーッ！」

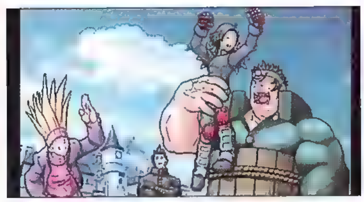
アキラ エンディング



アキラ「醍醐兄さん生きていたのね！」
醍醐「すまない、アキラ。女のお前に、こんな危ないことさせてしまうなんて…」
エッジ「へ？生きていたのね？！！！！！」
岩「女のお前！？？？？？？」
アキラ「今まで嘘ついてて、ごめんなさい。実は私は総番長の弟じゃなくて、妹だったの…」

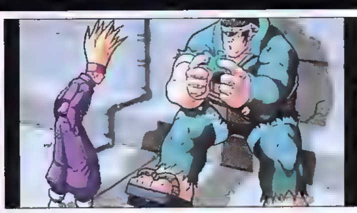


エッジ「何だとォ！」
岩「よくもワシらをだましたのう！」
アキラ「きゃっ、何するの？」
岩「ガハハ、おぬしが女だろうが男だろうが、ワシらには関係ないんじゃ！」
エッジ「とにかく、オレたちゃ生死をくぐり抜けた仲だろォ！いまさら他人なんて、虫が良すぎるぜ！」

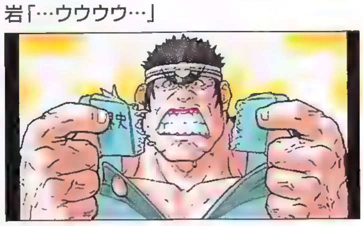


アキラ「ええっ！」
エッジ「よろしく頼むぜ、ア・イ・ボ・ウ！」
アキラ「相棒なんていやだー！私は普通の高校生に戻りたいのにぃ〜！」
アキラ「ちょっと、降ろしてよ、岩のバカ！お願いだから、降ろしてぇ〜！」

岩 エンディング



岩「まごぶんのおこした、からがいかくめいは…」
エッジ「おい、岩？」
岩「おお、エッジか。」
エッジ「何だお前、授業中も寝てばっかりの奴が、いきなり勉強なんて始めてよォ。」
岩「いや、アキラが『尊敬されようと思ったら、人並みに勉強も出来なきゃだめだ』というんでのう。ちょっとがんばってみる気になったんじゃ。」
エッジ「オウオウ、殊勝な心がけで。ま、いつまで続くかねェ。」
岩「えーと、そのご日本により、まんしゅうくにがたてられ、ちょ、ちょうなんとか？」
岩「…ウウウウ…」



岩「こんな面倒くさいことやってられるかい！」
「バシッ！」
アキラ「何やってんのよ、もう！教科書だってタダじゃないのよ！」



岩「尊敬されるってのは、つらいのう…」
エッジ「ウヒャヒャヒャヒャ！」

外道高校 分岐について

外道高校は3面が条件ステージ。ただし、他のチームの条件ステージとは少々違う。ストーリーの進行により、3面で仲間割れが起こり、プレイヤーの意図しないチーム編成となる（面クリア後、元に戻る）。

●チーム編成の法則

エッジが主役の場合:主役→エッジ　相棒→岩
その場合の敵チーム:主役→アキラ　相棒→なし

岩が主役の場合:主役→岩　相棒→エッジ
その場合の敵チーム:主役→アキラ　相棒→なし

アキラが主役の場合:主役→アキラ　相棒→なし
その場合の敵チーム:主役→エッジ　相棒→岩

●分岐の条件

パーフェクト勝利（1ドットもダメージを受けていない）の場合、7面までスキップ。
それ以外（勝ち、負けともに）4面に進む。


島津 英雄
Hideo Shimazu
ジャスティス学園
MOBILE TEACHER
Comments on the character
（企画担当）
（キャラ担当）
（えだやん）


Comments on the character
(企画担当)
(キャラ担当)
(えだやん)
水無月 響子
Kyoko Minaduki
ジャスティス学園
DEVILISH SCHOOL NURSE

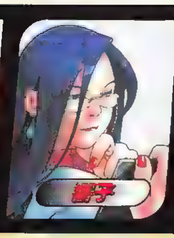

Comments on the character
（企画担当）
（キャラ担当）
（えだやん）
忌野 雷蔵
Raizo Imawano
ジャスティス学園
FIERCE PRINCIPAL


忌野 雹
Hyo Imawano
DETESTABLE MADNESS
Comments on the character
(企画担当)
して。
(キャラ担当)
元デザインに少しだけ参加させてもらいまし
(えだやん)

ジャスティス学園

STORY&ENDING ～英雄・響子チーム～







国語教師の英雄と、保健教師の響子は、超エリート高校ジャスティス学園の教師である。ある時、二人は学長から付近の優秀な生徒を捜査せよという命令をうけた…。

英雄「えーと、まずは外道高校に、次は五輪高校…と。」
響子「先生、どうして学長は私たちにこんなことをさせるのでしょうか。」
英雄「さあ… とにかく、余計なことは考えないほうが、身のためですよ。」
響子「ハァ… これでは、日本も腐るわけですね。」
英雄「まあまあ、先生。とにかく外道高校に行ってみませんか？」

第一話 謎の命令
於 外道高校裏工事現場



英雄「君たちは外道高校の生徒だな。少し聞かせて欲しいことがあるんだが…」
アキラ「誰だか知らないが、貴様たちに関わっているヒマは無い。」
響子「先生、こんな不良生徒を調べても、時間のムダじゃないですか？」
エッジ「姉ちゃんよォ、色っぽいツラして、キツイこと言ってくれるじゃんかよ！」
英雄「む、いかん！」

戦闘後



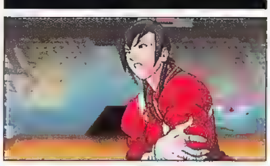
アキラ「くっ、オレたちがこんなことでは、ジャスティス学園の奴らには勝てん…」
英雄「君、ジャスティス学園がどうかしたのか？」
エッジ「ケッ、そいつらがよォ、オレたちの総番長を、連れ去っちまったのさ！」
響子「本当だとしたら、事態はかなり深刻ね…」
英雄「まあまあ先生、ウワサかもしれませんから。次の五輪高校で確かめませんか？」

第二話 消えぬ疑惑
於 五輪高校第一体育館



響子「あなたたちが、五輪高校の生徒ね。」
ロベルト「オレたちに、何の用だ。」
英雄「私たちはジャスティス学園のものだ。…君たちの仲間はあずからせてもらった。」
夏「まさかそれ、将馬のこと…？だったら、絶対に許さないからね！」

戦闘後



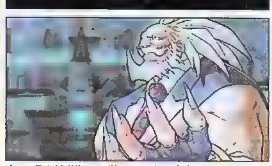
夏「将馬…お願い、将馬を返して！」
響子「どうやら、本当だったようですね。」
英雄「…手加減はしておいた。悪いが、失礼する。」
ロベルト「待て…！卑怯だぞ…！」

第三話 雷蔵の手助
於 ジャスティス学園正門前



英雄「最近様子の変な転校生が多いと思ったら…こういう事だったんですね。」
響子「それよりも… なぜ学長は、ばれると分かってて調査を命じたのかしら。」
英雄「まさか、私たちの力を利用するため…？先生、今すぐ逃げましょう！」
雷蔵「そうはいかんな、君たち。」
雷蔵「君たちには、この彼のような、運動能力の高い生徒を連れてくる使命がある！」
響子「また、罪のない生徒を…今すぐ、その子を離して下さい！」

戦闘後



（vs雷蔵戦に勝った場合）
雷蔵「驚いたよ、君たちには、わしが見込んだ以上の力を持っているようだ。」
響子「こんなひどいことをして、いったいどうするつもりなんですか！」
雷蔵「日本を…乗っ取るためだ。」
英雄「本気でそんなことを…なぜです？」
雷蔵「その答えは、日本の将来を考えるなら、必ず分かるはずだ…また学園で会おうぞ！」
英雄「学長、待って下さい…！」
響子「日本の…将来…？」
（第七話へ）

第四話 恐怖の使者
於 パシフィックHS裏門前



響子「…ジャスティス学園の事を探っているのは、あなたたちね。」
英雄「…彼らは、どうやら危険人物ですね。」
ボーマン「何ですかあなた方は、人にものを尋ねるときは、まず何者かを名乗るべきでしょう。」
英雄「…問答無用！」

戦闘後

ボーマン「ウウ…何て強さなのだ。まるで、悪魔が乗り移っているようだ…」
英雄「ふむ、君たちはいい腕を持っている。私たちに協力してもらおうか。」
響子「…私たちのいいなりになるように、注射をうってあげるわね。」
ロイ「やるなら、ボクだけやれ…ティファニーには…手を…出すな…」
響子「…ロイとボーマンには働いてもらうわね。私たち、ジャスティス学園のために。」
二人「…はい…分かりました…」

（vs雷蔵戦に負けた場合）
響子「だめだわ…私たちじゃ全然歯がたたない…」
英雄「学長…私はいいですから、彼女だけは、見逃していただけませんか…」
雷蔵「残念だが、君たちがそろわないと、わしの計画に狂いが生じてしまうのでな。」
雷蔵「だが心配するな。この術をかければ、良心の痛みなど感じることはない。…むん！」
二人「うわあぁぁぁ！」

第五話 悪を守るために
於 太陽学園高校屋上



英雄「…ウウッ、頭の中に誰かの声が聞こえる！」
英雄「…はい…分かりました、学長。」



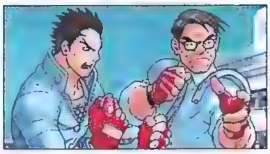
響子「…先生、どうしたんですか？」
英雄「…急ぎましょう！太陽学園の生徒が、ジャスティス学園に向かっているそうです。」

戦闘後



バツ「おい、てめえら！　母さんをどこへやった！」
英雄「ウウウ、誰だ…それは……第一、ここはどこなんだ？」
恭介「やはりだめだな…こいつら洗脳されてたようだ。」
英雄「私たちが…洗脳…？はっ、響子先生、大丈夫ですか！？」
響子「……」

第六話 分けられた運命
於 太陽学園高校屋上



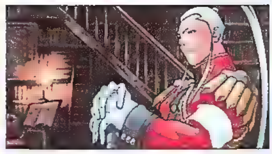
英雄「響子先生、響子先生！私です、しっかりしてください！」
響子「…あなたは…裏切り者…」
バツ「やべえ、洗脳が解けなかったのか！これじゃ、オレの手に負えねえ！」
英雄「…君、ここはまかせてくれないか。私と闘えば、正気に戻るかもしれない。」
バツ「おっさん、その体でムチャだぜ！アンタの命があぶねえぞ！」
英雄「これは、彼女を守れなかった私の責任だ。死ぬ、死なないの問題ではない！」

戦闘後



響子「…あら、ここはいったい…？」
バツ「やるじゃねえか、おっさん。どうやら、正気に戻ったみたいだぜ。」
英雄「先生、すみません。仕方なかったこととはいえ、あなたを傷つけるような事をして…」
響子「そうだわ…私は学長に洗脳されて…先生、あなたが救ってくださったのね…」
英雄「い、いや、そんなおおげさなことでは…さ、さあ、学長を止めに行きましょう！」

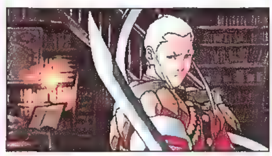
最終話 歩むべき未来
於 幻影空間



雹「生徒の声が分からないとは、教師失格だな。」
英雄「き、君は、生徒会長じゃないか。君が本当の敵だというのか？」
雹「ハハハ、雷蔵はよくやってくれたが、君たちに倒されるようでは、彼ももう潮時だな。」
雹「待てよ、良い考えがある。今度は君たちが学長というのはどうだ？」



英雄「何をばかげたことを！目を覚ましたまえ、君！」
響子「覚める気がないなら、教師として、あなたを罰します！」



雹「フハハハ、実にくだらんお説教だ。そんなものは、地獄で鬼にしてもらおう！」

バッドエンディング

（1人目英雄）
雷蔵が倒され、ジャスティス学園の人々は洗脳が解け、正気に戻った。
そして、学園には警察の捜査が入り、計画の首謀者である雷蔵は逮捕された。
しかし、英雄には分かっていた。
本当の首謀者は、雷蔵ではなかったこと。
洗脳事件の後、生徒会長がぷっつりと姿を消してしまっていたことを。
闘いによって、本当の勇気を生徒達に教えられた。
今度は自分が力になる番なのだ…



（1人目響子）
雷蔵が倒され、ジャスティス学園の人々は洗脳が解け、正気に戻った。
そして、学園には警察の捜査が入り、計画の首謀者である雷蔵は逮捕された。
しかし、響子は確信していた。
雷蔵の逮捕は、氷山の一角に過ぎないことを。
もう二度と、日本を危険にさらさせはしない。
あれほど絶望していた国だというのに、今はなぜか、とても愛おしい。
闘う生徒達の澄んだ瞳が、その気持ちを気づかせてくれたから…

第七話 教師の責任
於 ジャスティス学園図書館



雷蔵「まったく、驚かせてくれる…君たちがここまで強いとはな。」



英雄「学長に雇ってもらったことは感謝しています。しかし、学長のしておられることは許せません。」
雷蔵「何を言うか！私はこの腐りきった日本を作り替えようとしているのだぞ！」
響子「確かに、この日本は腐りきっています。でも、そうなったのは私たち大人の責任です！」
響子「生徒たちは、正しい道を選ぶ力を持っています。私たちは、その手助けであるべきです！」
雷蔵「笑止！青臭い理想論をほざきおって。わしが、貴様らの目を覚ましてやるわ！」

戦闘後

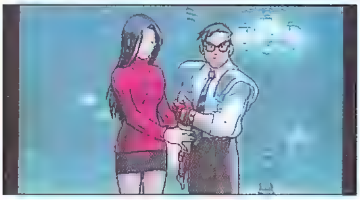
英雄「これで、学園の生徒たちも救われますね…アイタタタ！」
響子「先生、どうしたんですか！」



英雄「いや、今になって痛みが…それにしても先生のキックは効きますなあ…」
響子「も、もう！　冗談はやめてください！心臓が止まるかと思った…」
雹「やれやれ、大の大人がガキのようだな…」
響子「いったい誰？」

ステージ進行補足情報
英雄・響子チームは3面が条件ステージ。洗脳された将馬をしたがえた雷蔵に勝てば、7面までスキップ、負ければ次の面へと進む。

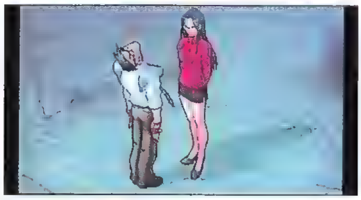
英雄 エンディング



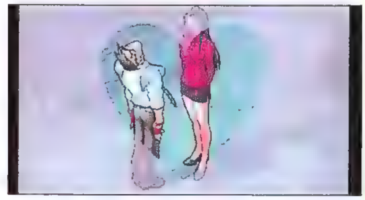
英雄「今日は、ずいぶん生徒たちに教えられました。」
響子「ええ、本当に…」
英雄「実は、私島津流空手のあととりだったのです。」
響子「まぁ、そうだったんですか！」
英雄「お恥ずかしい話、父が亡くなってから、親族の間で醜い跡目争いが起こりましてね。私は嫌気がさして逃げてしまったんです。」
英雄「私は、いつの間にか武道の基本である"勇気"を忘れていたんですね。こんな男が洗脳されたのは当たり前です。」
英雄「だから私も、彼らのように思い切って勇気を出そうと思います。」



英雄「先生！」
響子「はい!?」



英雄「あ、あああああああのですね、わっわわわわ私は、ずっと前からいいいい言おうと思っていたのですが！」
響子「はい？」
英雄「えーっとですね、わっわ私とですね！」
響子「はい♡」
英雄「けっ、けっ、けけけけっこ…」



響子 エンディング



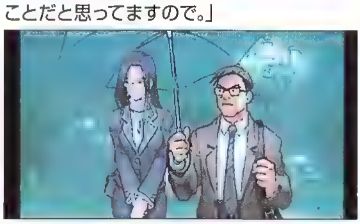
響子「教授、お久しぶりです。」
教授「響子君か、やっと病院に戻ってくる気になったか。君のような、優秀な医者がいなくなって、私も困っていたんだよ。」
教授「大丈夫だよ。私のそばにいさえすれば、もう二度と、君が職を失うことはない。」



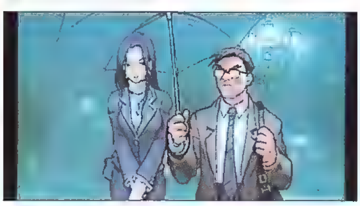
響子「教授、これを差し上げます。」
教授「ん？何だね、これは。」
響子「あなたが行っていた、医薬品メーカーとの癒着について書かれている週刊誌です。私が実名で告発しました。」
教授「きっ、貴様、何ということを！二度と医学界に戻れなくしてやるぞっ！」

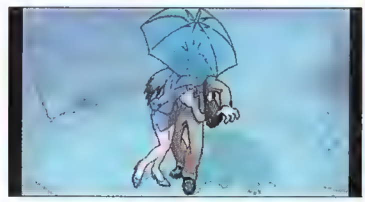


響子「結構です。私の使命は、あなたたちのような腐った人間にならないような人を育てることだと思ってますので。」

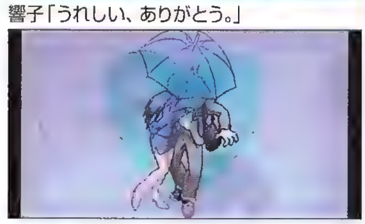


響子「ごめんなさい…」
英雄「えっ、なぜあやまるんですか？」
響子「私、思わず教授にタンカ切っちゃったけど、島津先生に迷惑がかかってしまいそうだから…」
英雄「まかせてください！どんな奴が来ても、空手九段の私が追い払ってやりますよ！」





響子「うれしい、ありがとう。」



英雄・響子チーム分岐について

英雄と響子でチームを組んだ場合、6面が（他の高校でもあったような）強制的に自分と相手のチームを編成されてしまうステージとなる。

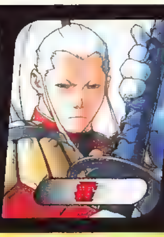
英雄と響子、どちらを主役にしていると、相手が誰になるかは、次の通り（面をクリアすれば元に戻る）。

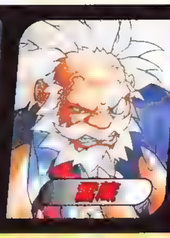
●英雄を主役にしている場合…
自分のチーム:主役→英雄　相棒→バツ
相手のチーム:主役→響子　相棒→なし

●響子を主役にしている場合…
自分のチーム:主役→響子　相棒→バツ
相手のチーム:主役→英雄　相棒→なし

エキストラキャラクター

STORY&ENDING ～雹・雷蔵チーム～



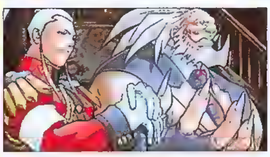




ジャスティス学園の学長雷蔵は、優秀な生徒を政治に送り込み日本を裏から支配することをもくろんでいた。しかし生徒会長の雹は力による日本の直接支配を望んでいた。

雷蔵「何だね。急に呼び出したりして。授業のレベルが低いなんて言わんでくれよ。」
雹「学長、私にこの学園をくれませんか。」
雷蔵「ハッハッハッ、いくら義理の息子とはいえ、冗談が過ぎるぞ…うぐっ！」
雹「ハハハ、忌野家の首領ともあろう人が、こうも簡単にスキを見せるとはな。」
雷蔵「貴様…何をした…養子も生徒会長も…全て私を油断させるためか…」
雹「それでは、忌野家秘伝の洗脳術の効き目を、じっくり見せてもらおうか。」

第一話 始動する野望
於 ジャスティス学園図書館



英雄「学長、少しお聞きしたいことが…おや、君は生徒会長じゃないか？」
雹「やれやれ、調査隊の到着か。その傷つき方だと、結果は上々のようだな。」
響子「…それは、どういうこと？まさか、あなたの仕業だったの…？」
雹「いかにも。ジャスティス学園は、日本制圧のための軍隊になるのだよ。」
雹「秘密を知った君たちには、この雷蔵のように、私の兵隊になってもらう！」

戦闘後



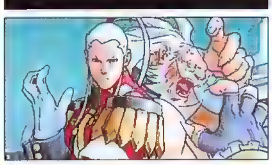
英雄「学長…正気に戻ってください…！」
雹「ハハハ、私の洗脳術は完璧なのだよ。ま、君たち程度なら雷蔵の術で充分だがな。」
雷蔵「彼らを洗脳するのですね。分かりました。…むん！」
二人「うわぁぁぁぁ！」
雹「最初にしては上出来だ。次は、自分の息子を取り込んでもらおうか。」

第二話 血の試練
於 太陽学園高等部屋上



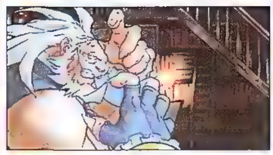
雷蔵「ずいぶん成長したな、バツよ。」
バツ「誰だ、アンタら。なぜ、オレの名前を知っている？」
雷蔵「覚えていないのも無理はない。お前が赤ん坊の頃会ったきりだからな…」
雷蔵「まあいい、率直に言わせてもらおう。君たちにはジャスティス学園に来てもらうぞ。」
ひなた「ええっ！ジャスティス学園っ？アンタたちが、学校を襲ったのね！」

戦闘後



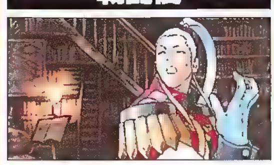
雷蔵「わしの力のなれ、息子よ…わしはお前を傷つけたくないのだ。」
バツ「くそ、よくもひなたまで…たとえ、てめえが親だろうが、絶対許せねえ！」
雷蔵「オオ、父親の私を拒むというのか…ウッ…ウグッ、ウォォォォ！」
雹「これは…息子と会わせたのがまずかったか。ここは、ひとまず退散だ！」

第三話 意識内での激闘
於 幻影空間



雷蔵〔ここは…ここは、いったいどこなのだ…？〕
雹〔やはり、まだ自我が残っていたようだな。〕
雷蔵〔お前は雹…そうか、わしはお前に洗脳されて…なぜ、貴様はこんな事をするのだ？〕
雹〔腐った日本を制圧し、忌野家を頂点とした、優れたものだけの国にする…父上の命令だ。〕
雷蔵〔忌野…？まさか、貴様は兄者の…兄者は、生きているのか…？〕
雹〔父上は、私に命令を残して自害した。お前の堕落のせいでな！〕

戦闘後



（雹が勝った場合）
雹〔もうすぐお前の自我は消滅する。次に目覚めるときは地獄に来たときだ。〕
雷蔵〔おろかな…力では、決して人を支配することができないことがわからんのか…〕
雹〔だまれ、父上にも劣る貴様に、何が分かる！〕
雷蔵〔人の心は、そんなに弱いものではない…〕
雹〔父上は言った。力こそが全てだと。お前のはただのたわごとだ！〕

第四話 不吉な前兆
於 パシフィックHS裏門前



雷蔵「次は…どこの…学校だ…」
雹「ハハハ！ 私の力の前では、お前の言う人の心とやらもこの通りだ！」
ティファニー「ちょっとウェイト！ユーはジャスティス学園の学長ネ。」
ボーマン「神罰が下るまえに、おとなしくロイを返してもらおう！」
雹「クックック…今度は友情とやらのお出ましか！」

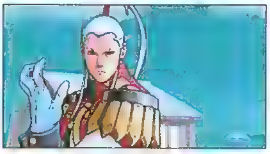
戦闘後

雷蔵「キ…君タチ…ワシラニ…キョウリョク…」
雹「むう、雷蔵の精神を破壊しすぎたか…もういい、こいつらは私が洗脳する！」
ティファニー「絶対…負けないから…ロイを…ロイを…助けるまでは…！」
雹「なぜ、効かない？ 洗脳術を、間違えたのか？くそ、これでどうだ！」
二人「…なんなりとご指示を…」

（雷蔵が勝った場合）
雹「ばかな、自分の力で洗脳を解いてしまうとは！」
雷蔵「まだまだ…貴様の技は甘い…兄者の足下にも及ばんな…」
雷蔵「だが…老いたわしには…貴様の洗脳を解くだけが…精一杯…だ…」
雹「フ、フン、やはりその程度だな。今度は二度と解けないようにしてやるわ！」
雷蔵「フ…ハハ…人の心の力を知らぬ貴様には、本当の洗脳はかけられまい…」
雹「黙れ、裏切り者！二度とへらず口がきけないようにしてやる！」

第五話 欲望の破綻

於　五輪高校臨海合宿所前



雹「なぜだ、なぜこんなにてこずる…？我が学園の生徒たちは、簡単に洗脳できたのに…」
雹「これが、信じる心の差なのか…？フン、バカな、そんなことあるはずがない。」
雷蔵「五輪…高校を…支配する…」
ロベルト「お前達はジャスティス学園のものだな。五輪高校はオレが守る！」
雹「うん？もう五輪高校についていたのか…私らしくない、うかつさだよ！」

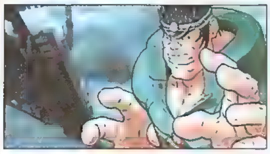
戦闘後



雷蔵「洗脳…してやる…覚悟…しろ…」
ロベルト「そうかい…できるものなら洗脳でも何でもしてみろよ。」
雹「ハハハ、スポーツ選手らしくないぞ。往生際が悪すぎる！」
ロベルト「油断だな…　こうしている間に、仲間がジャスティス学園に向かっているさ…」
雹「何だと、つまらんまねを！」

第六話 巨大なうねり

於　外道高校前河川敷



岩「待てい、おぬしら！無事に帰れると思ったら、大間違いじゃい！」
雹「このハエどもが、次々とわいて来おって、うっとおしい！」
アキラ「俺たちがハエかどうかは、自分の手で確かめてみるんだな！」
雷蔵「倒す…う…ぐぐ…」

戦闘後



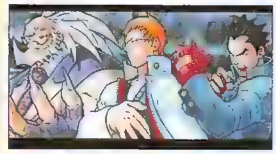
雹「ハアハア…くそっ、ハエの分際で…」
アキラ「何度でも…戦ってやる…」
アキラ「たとえ、この命が尽きても、兄貴を襲った貴様たちは絶対に許さない！」



雷蔵「あ…に…か…ぞくの絆…ウ、ウオオオオオオ！」
雹「どうした、雷蔵！まさか、この私の洗脳が解けるというのか？」

最終話 宿命の闘い

於　ジャスティス学園正門前



雹「グワァァァ…！」
バツ「親父、いったい奴はどうしたんだ！」
雷蔵「おそらく、兄者が彼にかけた術と、彼の自我が衝突しているのだろう…」
雷蔵「自分の弟の、傷ついた姿を見たことで、兄弟の信じる心に目覚めたのかもしれんな…」
恭介「僕には分かる…　兄さんが助けを求めている…兄さんを助けなければ！」
雹「お、お前たちが、私を苦しめているのか…私と父上の野望は、誰にも止めさせん！」

雷蔵・雹チーム補足情報

●雷蔵・雹チームの3面は、1ラウンドのみの対戦。相棒に選んだキャラと1対1で闘うが、勝っても負けても次の面へ進むようになっている。

●8面(最終話)は、プレイヤーの選んだ主役キャラによって、強制的にチーム編成される面。組み合わせは以下の通り。

雷蔵が主役の場合:主役→雷蔵　相棒→恭介　　その場合の敵チーム:主役→雹　相棒→なし
雹が主役の場合:主役→雹　相棒→なし　　その場合の敵チーム:主役→雷蔵　相棒→恭介

●ちなみに、雷蔵と雹にはバッドエンディングが存在しない。無条件でグッドエンディングへ進む。そのため、バッドエンディングのイラストも見ることはできない。

第七話 偽りの絆

於　ジャスティス学園正門前



恭介「やっぱり、兄さんの仕業だったんだね…」
雹「その声は…恭介だな。愚民どもと遊びすぎて、友情とやらに毒されたか。」
バツ「てめぇ、母さんだけでなく、親父まで利用しやがって…なぜこんなことを！」
雹「この日本を見たまえ、平等の名の下に、愚民がのさばる醜い金権社会になってしまった。」
雹「汚いワイロも密室政治も、信じる心という、お前ら愚民の、エゴの結果ではないのかね？」
恭介「本当の信じる心は、自分のエゴを越えて、人と築かれるものだ！ワイロとは違うんだ！」
雹「フッ、しょせんお前も愚民の一人か、私の、新しい日本には必要のない存在だな！」

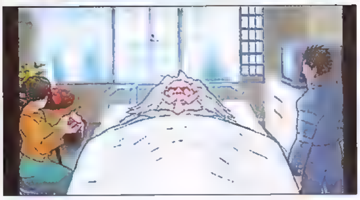
戦闘後



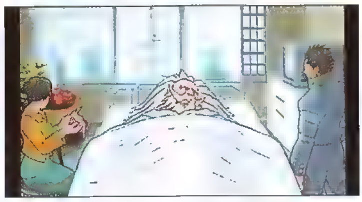
雷蔵「バツ…わしを救ってくれたのか…知らぬ間に、一人前になっておったのだな…」
バツ「親父の野郎…やっと、正気になりやがって…」
恭介「良かったな…バツ…　だが、兄さんは…」
雹「わ、この私の洗脳が、解けただと…？ち、父上、なぜなんですか…？」
雹「なぜ恭介が、倒れているのですか…？グオオオ、頭が割れるように痛い！」



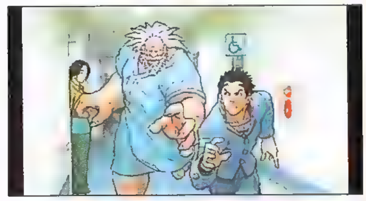
雷蔵 エンディング



バツ「大丈夫かよ、お・・親父…」
雷蔵「…わしの生徒達はどうなったのだ？」
バツ「心配すんなよ、無事洗脳が解けて、みんな普通の暮らしに戻ってるぜ。」
雷蔵「そうか…」
雷蔵「わしは、日本を変えるために学園を作ったが…教え子達が立派な人間に育って行くにつれ、そんな事はどうでも良くなったのだ。」
雷蔵「しかし、立派に育ったと思った教え子が、簡単に洗脳されてしまうような頭でっかちの役立たず集団だったとはな…」
バツ「そんな事ないと思うぜ。」



バツ「こないだ、ちょっと学園の教科書を見てみたらよ、オレにゃ全然わかんねえ。あれがわかるんだからオレよりは世の中の役に立つんじゃねえのか？」
雷蔵「ハハハ、そうだな、わしとしたことがつい弱気になってしまったわい。よぉし！」

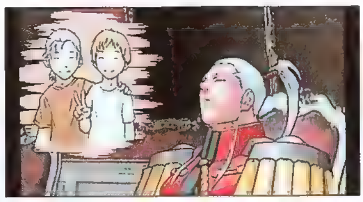


雷蔵「母さん、わしは今日で退院するぞ。明日からはビシビシ生徒達の心を鍛えねばな！」
雷蔵「それにバツ、学園の教科書ごときがわからんようでは話にならんぞ、お前は勉強の鍛え直しだ！」
バツ「そうはいくか。それっ！」

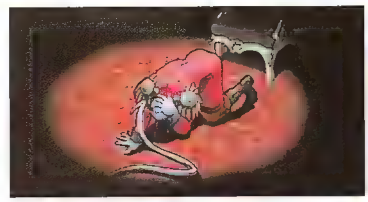
雹 エンディング



雹「父上、日本征服計画の達成は、もはや時間の問題となりました。」
雹「私に逆らう全ての敵は葬り去り、あとは生徒達にクーデターの命令を下すだけです。」
雹「しかし、彼らは本当に私のために働いてくれるのでしょうか。彼らの目を見ていると、何かが違う、という気がしてならないのです…」
雹「あの、"信じ合う心"とやらを持つ、恐れを知らぬ者たちの目とは…」
雹「恭介よ、なぜお前はそんな目をしていたのだ…何がお前を変えさせたというのだ…？」



雹「いや、違うな…昔は、二人ともそういう目をしていたな…」
雹「うっ、また、あの頭痛が…」
雹「ウグググ…父上、父上、どうすればよいのでしょう！」
雹「わ、私の中にいる、もう一人の私が、身を



切られるような、暗く冷たい檻の中で、苦しみもがいて叫んでいるのです！」
雹「これが、あの愚民たちが言う、"孤独"というものなのでしょうか…」
雹「ああ、なぜ恭介よ、私に歯向かったのだ…」
雹「私は、お前さえそばにいてくれれば、それでよかったのだ…」
雹「恭介…」

ステージの流れと分岐の条件

●ステージの流れ

「私立　ジャスティス学園」のCPU戦は、高校別にステージの流れが固定されており、敵の出現順序がいつも同じとなっている。これは、キャラクター（学校）ごとに、おおまかなストーリーが設定されているため。

同じ学校のメンバー同士を選んだときは、主役やパートナーを変更しても、相手の出現順序やデモの順番、ストーリーなどは変化しない。

●フリーセレクト

ゲームが稼働をはじめてから、一定の期間が経過するとフリーセレクト（P39参照）が可能になり、違う高校のキャラクターでタッグを組むことができる。フリーセレクトのときのステージの流れは、3種類（P35参照）の中からランダムで決定される。この場合は、CPUも他高校混合メンバーを組んでくる。

●条件ステージ

雷蔵・雹でタッグを組んだときのシナリオと、さくらを使ったとき、フリーセレクト使用時以外でゲームを進めた場合（つまり同じ学校同士、デフォルトキャラクターでチームを組んだとき）、「条件ステージ」という、勝敗がルートの分岐に関係する面が登場する。

条件ステージとは、1ラウンドで決着のつくステージで、勝てば先のラウンドへスキップすることができる。負けた場合でもゲームオーバーにはならず、次のステージへ進むだけ。

条件ステージが何面か、勝利した場合に何面にスキップするのか、どの高校が相手なのかは、自分の選んだ高校によって違ってくる。

●エンディング条件

「私立　ジャスティス学園」には、グッドエンディングとバッドエンディングの2種類のエンディングが存在する。

2種類のエンディングの分岐する条件は『ステージ7で、1度でもツープラトンフィニッシュをする』。

ちなみにステージ7は、雷蔵が2回目に敵として出現するステージ。雷蔵・雹チームの時は、恭介+バツのチームが登場するのがステージ7。

ステージ7でツープラトンフィニッシュを決めていれば、スコアが低かろうが、何回コンティニューをしていようが、関係なしにグッドエンディングが確定する。

ステージ7でツープラトンフィニッシュを決めなかった場合、最終ステージ（vs雹）にすら進まず、7ステージ終了後にバッドエンディングになる。

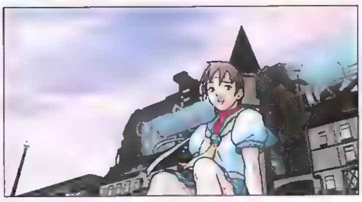


春日野 さくら
Sakura Kasugano
FIGHTING SCHOOLGIRL

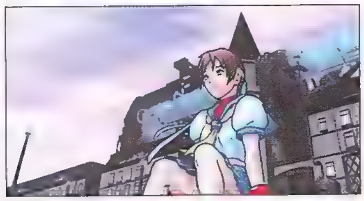
春日野さくら STORY&ENDING



さくら エンディング



さくら「もう、心配ないんだよね。どの学校も、二度と襲われたりしないんだよね…」
さくら「あ、あれ、どうしたんだろ、わたし…なんか…体が…ガクガクだぁ…」
さくら「いつもの…ストリートファイトをした後と全然違う…どうして…？」
さくら「私は、ただ大切な学校を守ろうと、必死で闘っただけなのに…」



さくら「ああ、そっかぁ…きっと、これが本当の闘い…なんだね…」



さくら「あのひとも、きっと…大切な何かのために闘っているんだろうな…」
さくら「わたしは…わたしは、何のために、ストリートファイトをするんだろう…？」



さくら「まぁ、いっか！そんなコトは、闘ってから考えようっと！」

フリーセレクト ステージの流れ

●フリーセレクトの場合、以下の3ルートからランダムで決定。さくら主役の場合は、かならずルート1。
●エンディングは、主役として選ばれたキャラクターのものが流れる。
●あきら（素顔）と外道高校のペアを選択しても、外道高校のシナリオにはいかず、フリーセレクト用の流れになる。

ROUTE1 ルート1

話	主役	相棒	ステージ名	備考
1	ひなた	バツ	太陽学園高等部教室	
2	夏	将馬	五輪高校第一体育館	
3	アキラ	岩	外道高校裏工事現場	
4	ティファニー	ロイ	パシフィックHS裏門前	
5	バツ	恭介	太陽学園高等部屋上	
6	響子	英雄	ジャスティス学園正門前	
7	雷蔵	響子	ジャスティス学園図書館	エンディング分岐ステージ
8	雹	なし	幻影空間	

ROUTE2 ルート2

話	主役	相棒	ステージ名	備考
1	ボーマン	岩	パシフィックHS裏門前	
2	ひなた	バツ	太陽学園高等部教室	
3	夏	アキラ	五輪高校臨海合宿所前	
4	エッジ	将馬	外道高校裏工事現場	
5	響子	ティファニー	太陽学園高等部教室	
6	英雄	ロイ	ジャスティス学園正門前	
7	雷蔵	バツ	ジャスティス学園図書館	エンディング分岐ステージ
8	雹	恭介	幻影空間	

ROUTE3 ルート3

話	主役	相棒	ステージ名	備考
1	ひなた	ロイ	五輪高校臨海合宿所前	
2	バツ	ティファニー	外道高校裏工事現場	
3	恭介	ボーマン	パシフィックHS裏門前	
4	将馬	エッジ	太陽学園高等部教室	
5	夏	岩	五輪高校第一体育館	
6	ロベルト	アキラ	ジャスティス学園正門前	
7	雷蔵	英雄	ジャスティス学園図書館	エンディング分岐ステージ
8	雹	響子	幻影空間	

さくら バッドエンディング



雷蔵は倒され、拉致されていた学園の生徒は洗脳が解け、自分の高校に戻った。
そして、全国の高校にも平和が訪れ、生徒たちの顔にも明るさが戻った。
しかし、さくらは考えていた。
強い者に勝利したときに感じる達成感。
それが、雷蔵との闘いには感じられなかった。
危険は再びやってくる。
そう確信し、特訓に励む姿には、ストリートファイターとしての誇りが見えていた。



〈マッスルボーマン リージョン オブ キリスト奉行〉シークレットファイル取扱店●カット専門店・スーパー鬼剃りブラザーズ（上野広小路店）●ギャラリー・バリウム一気姉妹の恋路（船橋店）●喫茶・グレート前川とワンダフル川柳（会津店）●接骨院・西麻布ジャック＆ベティ（桜井店）●ダンス教室・ガッツ節（十勝店）●ベーカリー・つけ麺第4帝国（下北沢店）●スポーツ用品店・茗荷谷ケミカル（浦安店）●育毛専門サロン・腕ひしぎ十字固め（仙台店）●レストラン・腹減った食えば食えばBYビジランテ（十日町店）●陶芸メッセ・いい声で鳴くじゃねえか（吉祥寺店）●運転免許センター・ラッシュ＆クラッシュ（中目黒店）●メンズエステ・ピロートークジョーク100連発（小金井店）●ディズニソショップ・鼠と家鴨（西荻北店）●中華料理・必殺！無頼軒（ロッキー山脈4合目）●虎へのミッチー（富士山6合目）

〈元ネタ解説 マッスルボマー〉世紀末のアーケード界に突如として見参、**筋肉頑丈プロレスゲーム**。ド迫力のフィニッシュホールド、そして場外乱闘…プロレスゲームの基本を守った中身とファイナルファイトから出演のマイク・マッチョ・ハガー市長、ジャングルから生還した野性レスラー・**ウキ山サル代**（名前忘れたゴメン）などのアクの強いキャラクターセンスがマッチしたナイスゲーム。そんな硬派な中身で**山陰地方を中心にブレイク**したマッスルボマーは続編「マッスルボマーDUO」、オルテガが復帰参戦した「スーパーマッスルボマー」と次々とシリーズ化された。**ボーマン・デルガドとオルテガの語呂が似てるかな**ってことなどジャス学との接点は非常に多い。

株式会社カプリコン®

<マッスルボーマン バックストーリー>ボーマンの苦手科目、理科。「ああ、また理科の時間が来てしまいました…。神より授かったこのボーマンハンドは悪を懲らしめるには最適でも、顕微鏡を必要とする微生物観察タイムには不適なのです神よ。でもやるしかないのですね。それでは拡大、ボーマン・ヘヴンズ・ズーミング！フンフンフン！」…**パリン**…「オーマイガトー！やっぱりプレパラートが割れてしまいました！」ですからマッスルボーマン。p.s.プレパラートってドイツ語らしいです。



一時限目・応用システム学

講習科目

- システム基礎
- 熱血コンボ構築理論
- 根性カウンター
- 愛と友情のツープラトン
- エアバースト
- 熱血受け身
- 起き上がり講座
- 投げ
- 特殊移動
- 相殺
- カラーアイランド



気にするな！ 誰でも最初は初心者さっ!!

システム基礎

一夜漬け講習

講師 瞬間すり道ジョジェ教諭

●攻めの要は『熱血コンボ』。その基本は、小→小→大→レバー入れ大→必殺技だ。
●守りの主役は『根性カウンター』。できるだけ発生の早い技を選ぶべし。
●攻守に渡って活躍する『愛と友情のツープラトン』はゲージを2本消費するぞ。

ゲームシステム

この2ページでは「ジャス学」の中でも、基本的なゲームシステムを説明していくので、よく理解しておいてほしい。まずは画面下にあるゲージについてだが、これは「完全燃焼アタック」と「愛と友情のツープラトン」を使用するためのもので、ラウンド開始直後にはすでに3本あり、最高9本までストックすることができる。ちなみにたとえ完全燃焼アタックでも、削って勝ちということはできないので覚えておこう。あと「ジャス学」で特徴的といえば、ラウンド終了ごとにあるキャラ交代。相棒を操作することができる。ただし試合が終わると再び最初に選んだキャラが1ラウンド目に出てくる。

基本動作



※キャラクターが右向きの場合

レバーでの操作は、大きくわけて3種類となる。一つめはジャンプやダッシュなどを含む移動、二つめはガード、そして三つめは技を出すためのコマンドとなる。4つあるボタンは、パンチとキックを出すことができる攻撃ボタンで、それぞれスキの少ない小攻撃と威力の高い大攻撃とがある。ほかにも、レバーを↓↑と入れることでハイジャンプになり、通常より何倍も高くジャンプすることが可能だ。

特殊移動



「ジャス学」にはフィールドに奥と手前という概念があり、左図の操作をすることにより移動できる。通常はそれほど大きく動かないが、至近距離で相手の攻撃と同時に行うと、その真価が発揮される。

根性カウンター

攻撃をガード中に、レバー入れ攻撃・必殺技・完全燃焼アタック（それぞれ例外あり）を入力

根性カウンターとは、自分のガード硬直をキャンセルして、すぐに技を出すことができるというもの。しかし、あまりに攻撃発生の遅い技だと逆につぶされるので注意。

投げ





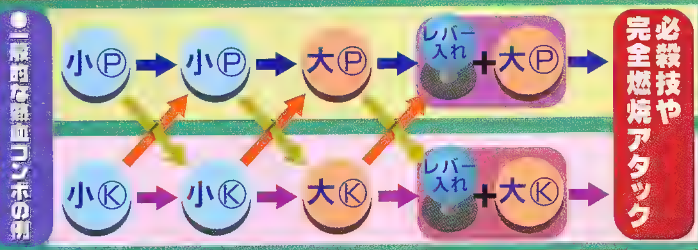
立ち投げや空中投げは抜けることができる。



背後投げは相手が立っていないと成立しない。

投げ技は、通常の立ち投げ・しゃがんでいる相手に有効なしゃがみ投げ・相手の背後から投げる背後投げ・空中にいる相手に対しての空中投げ・一部のキャラのみ持っているコマンド投げの5種類ある。これらの投げのうち、立ち投げと空中投げは、投げられたほうも投げコマンドを入力すれば、投げ抜けができる。

熱血コンボ



「ジャス学」において、攻めの要となるのがこの熱血コンボ。技の戻りをキャンセルして次の技へとつなげることができるぞ。キャラクターによっては必ずしも左の図のようにつながるとは限らないが、基本的には小→小→大→レバー入れ大→必殺技や完全燃焼アタックと覚えよう。

エアバースト

↘＋大Ⓟや↘＋大Ⓚなどで相手を上空に打ち上げたあと、レバーを上に入れハイジャンプし相手を攻撃する。この一連の動きがエアバーストだ。なお空中でも熱血コンボは出せるので、うまく組み合わせよう。



完全燃焼アタック

キャラごとに固有にあるコマンドを入力し、ゲージを一本消費して相手に大ダメージを与えることができる。熱血コンボやエアバーストに組みこむ等、使いかたは豊富だ。


まさに青春をかけたヘビーな一撃だ。

熱血受け身

ふっ飛び中に、任意のボタンを2個同時押し

相手にふっ飛ばされダウンしてしまうときに、空中で任意のボタン2つ同時押し(またはレバーニュートラル以外＋ボタン1つでも可)することで、無敵時間のある受け身をとることができ、相手の追撃をガードしたり、反撃に転じるチャンスを作ることができるぞ。

愛と友情のツープラトン




愛と友情のツープラトンは、相棒によって種類がある。

ゲージを2本消費し、相棒と協力して相手に攻撃を加えるのが、愛と友情のツープラトンだ。

代表的な使用例としては、無敵時間を利用した反撃技としてだろう。どちらかといえば、攻めこむためというよりも、ピンチのときに相棒が助けてくれるといった感じだ。ツープラトンが成功したらボタンを連打(厳密にいえばタイミングだが)することによって、攻撃側は攻撃力UP、やられ側はダメージを減らすことができるといった要素もある。

隠し要素&隠しコマンド

最後は隠し要素である、フリーセレクト、洗脳カラー、雹・雷蔵・素顔あきら・さくら使用法、そして掛けあいセリフの選択方法を紹介しよう。

簡潔にいえば、いわゆるタイムリリース。ゲーム基盤は、15時間から24時間の稼働を1日と認識し、15時間未満だと翌日、電源を切った時間から再びカウントを始める。以上をふまえて、隠し要素の出現順序をまとめると、

2週間目(210〜336時間)	フリーセレクト、洗脳カラー使用可能
3週間目(315〜504時間)	雹・雷蔵使用可能
4週間目(420〜672時間)	あきら・さくら使用可能

となる。フリーセレクトは時間的な条件さえ満たせば勝手に作動する。ここで注意したいのは、他の隠し要素はこのフリーセレクトの発動が必要不可欠となる、ということ。そのうえで、コインを入れてキャラ選択画面になるまでスタートボタンを押しっぱなしにしてみよう。隠しキャラが出現するぞ。また、一度出現させれば次回からはこの操作を必要としない。

次は、強制的に隠し要素を使用可能にする方法を教えよう。

フリーセレクト・「洗脳カラー」使用可能 テスト画面の「DOT CROSS HATCH」で、1P側のレバーを↑・↑・↓・↓・小Ⓚ・大Ⓟと入力し、他は何も入力せずにモード終了。

「雹・雷蔵」使用可能 フリーセレクトが出来る状態で、テスト画面の「SOUND&VOICE」で2P側のレバーを↑・↑・↓・↓・小Ⓚ・大Ⓟと入力し、他は何も入力せずにモード終了。

「あきら・さくら」使用可能 「雹・雷蔵」が使用可能な状態で、テスト画面の「INPUT」で2P側のレバーを↑・↑・↓・↓、1P側の小Ⓚ・大Ⓟと入力し、他は何も入力せずにモード終了。

隠れキャラが全て出そろえば、最後の隠し要素、デモの〈掛けあいセリフ〉の選択が可能になる。全部で13種類! 掛けあいが始まる前に以下のコマンドを入力しよう。

↓＋小Ⓟ	バツ&ひなた	↑＋大Ⓟ	英雄&ロイ
←＋小Ⓟ	バツ&恭介	↓＋小Ⓚ	響子&ティファニー
→＋小Ⓟ	将馬&エッジ	←＋小Ⓚ	バツ&雷蔵
↑＋小Ⓟ	夏&将馬	→＋小Ⓚ	雹&恭介
↓＋大Ⓟ	夏&アキラ	↑＋小Ⓚ	岩&あきら(素顔)
→＋大Ⓟ	ロベルト&英雄	大Ⓚのみ	英雄&さくら
←＋大Ⓟ	ボーマン&岩		



ネタは揃った。あとは料理するのみ!

熱血コンボ構築理論

一夜漬け講習

講師　はまー教諭

熱血コンボは、連続技のためだけにあるのではない。相手のガードを崩すためなのか、根性カウンターによる反撃を逆につぶすのが目的なのか、あるいは熱血コンボを途中でやめて投げにいくのか———。それら心理的な要因をできるかぎり読み取ったうえで、さらにそれに最適な組み合わせを熟知していなければならない。

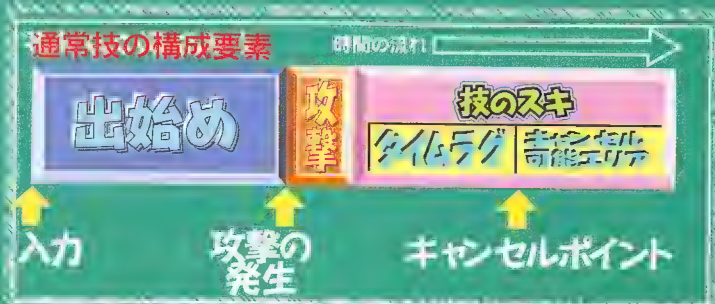
熱血コンボ基礎概念

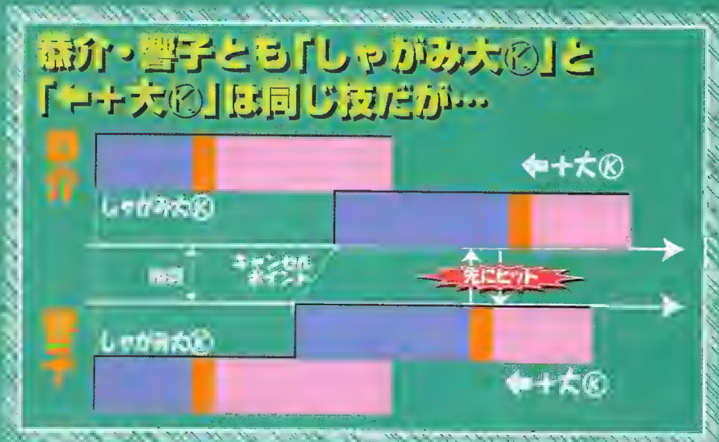
1. 通常技のしくみを知る

一般の格闘ゲームでいう「技」は、ゲーム的側面からみた場合

a　出はじめ
b　攻撃
c　スキ

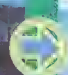
の3つの要素に分類することができる。「ジャス学」もこれは例外ではなく、aの予備動作があり、bで攻撃が当たり、cの硬直が解けて、はじめて「1つの技が出きった」状態となる。そして熱血コンボとは、このうちのc、技のスキをある程度、省略(キャンセル)して次の技のaへ素早くつないでしまうシステムのことである。
さて、熱血コンボがいわゆるチェーンコンボと大きく違うところは、
「攻撃が当たった瞬間にスキをすべて省略できるわけではない」
という点。「ジャス学」でキャンセルできるタイミングは攻撃が当たった直後からではなく、cのなかの、しかもある一定時間が過ぎたあとになる。そして、このタイミングは各技ごとに違った調整がされているのである。
たとえば、恭介と響子のしゃがみ大Ⓚは同じモーションで空振りしたときもまったく同じタイミングで動き出せるようになっているが、ここから熱血コンボを利用してレバー入れ大攻撃などを出した場合、先に次の技のモーションに入るのは響子のほうになる。これは、cの中に設定されている「キャンセルが可能になるまでの時間(本文では「タイムラグ」と呼ぶ)」が響子のほうが短く設定されているからである。







1発目を相殺しても、





先に動きだすのは響子。同じ技同士なら先に当たるのは当然。

II. のけぞりの法則

通常技のしくみを考慮しつつ連続技を組みたてるとすると、とにかく「タイムラグの少ない技」から「予備動作の少ない技」へとつなげていけば連続ヒットするように思える。しかし実際にはそう単純ではなく、これにさらに、

d　攻撃ヒット時のダメージ効果

という、第4の要素がからんでくることになる。

ダメージ効果とは、はやい話が「相手ののけぞり時間の長さ」を決定しているものである。当然これが長ければ長いほど、次の技がのけぞり中にヒットしやすくなる。

ここで問題になるのが、「ジャス学」では、このダメージ効果が技ごとにまちまちである、ということである。

たとえば一般的な2D格闘ゲームでは、小攻撃なら全キャラ共通で短いやられ時間、大攻撃なら長いやられ時間と規則性が強い。しかし「ジャス学」では、小ボタンを押したからといって必ずしものけぞりが短いというわけではない。逆に、大攻撃のくせに、のけぞり時間が小攻撃より短い場合もありえるのだ。

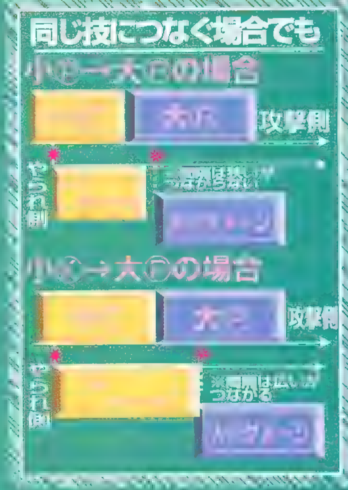
このこともふまえると、攻撃判定の出現が遅い技でも、つなげかた次第ではうまく連続ヒットさせていくことが可能になる。逆に、ある技をAからつないだほうが、Bからつなぐよりも早く攻撃が出るのに(Bからは連続ヒットするにも関わらず)、Aののけぞり時間が短いためつながらないといった、複雑な現象も実際におこってくる。



小Ⓟ→大Ⓟではダメだが、



小Ⓚ→大Ⓟなら連続ヒット。しかし相殺時は小Ⓟ側が勝つ。



III. ガード時間の法則

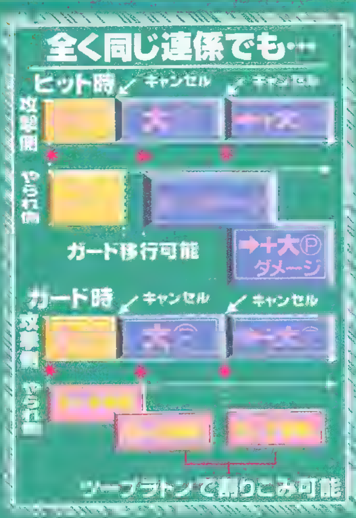
しかし、連続ヒットしてダメージも高いルートを開発したとして、それだけでは対人戦で熱血コンボを有効利用しているとはいえない。なぜなら、これらの攻撃はガードされる可能性もあるからだ。

実は攻撃をガードされた場合、ヒット時のダメージ効果とは違って、

「どの技も一定の硬直時間」

になっている。ヒットすれば連続技になる攻撃でも、ガードされると連続ガードにはならず、根性カウンター以外の反撃(ツープラトンなど)で割りこまれてしまうという状況は、少なからず存在するのである。ヒット時にはダメージ効果を優先した組みたてが望まれるが、ガードされたときには、純粋に攻撃判定同士が密集しているかどうかが、割りこまれないための重要なファクターになってくる。

なお補足として、ガード時間は立ちガードよりも、しゃがみガードのほうがやや短いこともつけ加えておく。ジャンプ技や中段技以外は、なるべくしゃがみガードしたほうがいいだろう。また、ガード時間は全技共通だが、ガードして離れる距離(ヒットバック)は個別に設定されている。特に大攻撃は間合いが大きく離れてしまうので、そのあとの連係が空振りしやすい。注意しよう。





小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓟ→➘+大Ⓟは連続ヒットするが、



ガードされるとツープラトンで割りこまれてしまう。



小Ⓚ×2→大Ⓟ→小狂獣裂破なら、すべて連続ガードになる。

熱血コンボの応用

Ⅳ 技による誤差

Ⅰでは技ごとにタイムラグが決められていると書いたが、もっと細かい部分ではさらに小さいズレが存在する。

これは次に出す技のモーションが、前の技よりも大きく体勢を変えて出る場合に多い。たとえば、立ち技から立ち技を出した場合は正規のタイミングでつながるが、しゃがみ技を出すと、立ち技のときよりもキャンセルポイントが遅くなってしまうことがある。これは各キャラ各技の組み合わせごとに非常に細かく設定されており、同じキャラが同じ技から別々の技を出した場合、片方のキャラが先に動きはじめるという現象も起こりうる。



小Ⓚから大Ⓟ系の技と大Ⓚ系の技を同時入力すると、

大Ⓟ系のほうが先に動きはじめる。

このズレは、基本的には今までの項目にくらべれば非常に小さな要素でしかないが、ほかのキャラでつながらないから、このキャラでもつながらない、ということにはならない要因のひとつであることには違いない。

Ⅴ モーション修正に関する考察

熱血コンボは、単発の攻撃を次々につないでいくものである。しかし、厳密には1発目と2発目では「同じ技」ではなくなる。見た目は同じでも、単発で出したものと熱血コンボで出したものでは、性能が違う場合があるのだ。

たとえばローキック(立ち小Ⓚ)。離れた位置で1発目を空振りし、2発目を相手の1発目と同時に入力してみる。普通に考えれば、同じローキックなので相殺するように思えるが、実際には2発目に出したほうが全体的なモーションが早く、先に相手にヒットする。また、ローキックは全キャラ共通だが、さくらのしゃがみ小Ⓚのような、特定キャラのみの特別な技となっている場合もある。



右は1発目、左は2発目。ここで大Ⓟを入力すると、

2発目からのほうが早くキャンセルする。

Ⅵ 実践例

今までのことをふまえたうえで、実際にはどのように組み立てていけばいいのかを、バツを例にとって考えてみよう。

①ダメージの高い連続技を狙う………

●立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→立ち大Ⓚ→↘+大Ⓟ→(エアバーストで)小Ⓚ→小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓟ→大Ⓟ→➡+大Ⓟ

バツの場合、根性ゲージを使わないのであれば↘+大Ⓟでエアバーストを狙ったときが一番ダメージを与えられる。ゲージを使うのであれば、

●立ち小Ⓚ→立ち小Ⓚ→立ち大Ⓟ→➡+大Ⓟ→エアバースト(完全燃焼アタック)

だが、途中まで手を出してしまってからゲージを確認したときは、

●立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→エアバースト(完全燃焼アタック)

でもいいだろう。

②相手のガードを崩す…………………

●立ち小Ⓚ→(立ち小Ⓚ→)⬅+大Ⓟ

もしくは

●立ち小Ⓚ→(立ち小Ⓚ→)しゃがみ大Ⓚ→➡+大Ⓟ

ポイントは、⬅+大Ⓟ(中段)としゃがみ大Ⓚ(下段)を、段数的に同じ位置(2発目か3発目)に持ってくることと、タイムラグが少ない小Ⓚをガードさせてから、直接二択をしかけることの2つ。

このかけひきを相手に意識させることができれば、さらに、

●立ち小Ⓚ→しゃがみ小Ⓚ→⬅+大Ⓟorしゃがみ大Ⓚ

●立ち小Ⓚ→立ち小Ⓚ→しゃがみ大Ⓚ→⬅+大Ⓟ

などの応用も使えるようになってくる。このあたりの組み立ては、人によってけっこう違いが出てきておもしろいところだ。

なお、これらの連続技は、⬅+大Ⓟか➡+大Ⓟをキャンセルしてガッツアッパーにつなげよう。ヒットすれば連続技になるし、ガードされたとしても、そちらのほうが反撃を受けにくい。

③根性カウンターをつぶす……………

●立ち小Ⓚ→(立ち小Ⓚ→)しゃがみ大Ⓟ→➡+大Ⓟ

まずは相手が根性カウンターを狙いたくなるような布石が必要になる。この場合はしゃがみ大Ⓟという非常に大振りな技を出し、視覚的に密度の薄い連係を意識させている。しかし、しゃがみ大Ⓟは攻撃発生が遅い反面、キャンセルまでのタイムラグがほとんどないという特長を持っている。ゆえに、ここで根性カウンターをかけてきた相手は次の➡+大Ⓟで返り討ちにできる、というシナリオだ。

ちなみに➡+大Ⓟは熱血コンボで使用した場合、性能がアップする。単体で↘+大Ⓚと同時に出すと負けてしまうが、しゃがみ大Ⓟから出すのであればこちらのほうが早い。



同じタイミングで入力すると、

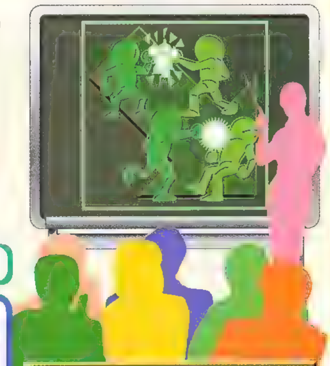
同時に動き始めるのに、➡+大Ⓟが先に当たる。

守り+=攻め。この守りこそが根性カウンターだ!

根性カウンター

一夜漬け講習

講師 借金教諭



ガード中に、レバー入れ攻撃+必殺技+完全燃焼アタックを入力

根性カウンターは、相手の攻撃をガードしたときに使う「守り」の選択肢である。攻撃力発生が比較的早い技を根性カウンター技として、大攻撃以上の技をガードしたときに使うのが基本。根性カウンターを使ううえでの合い言葉、「ちょっぱやでひねる」がポイントだ。

根性カウンターとは

根性カウンターは、相手の攻撃をガードしたあと、ガード硬直をキャンセルして攻撃へと転じていく、守りの選択肢の1つである。つまり、ニュアンスは他のゲームにもあるガードキャンセルのようなもの。しかし、根性カウンターには、ガードキャンセルと大幅に違う点がある。それは、

根性カウンター入力成立から攻撃判定発生まで無敵が発生することがない

というもので、基本的に根性カウンターをかけたから勝ち、などという万能技ではないわけだ。万能ではないが、ゲージを消費しないというメリットもあるので使いかたによっては力強い守りの武器になるといえよう。



根性カウンターは地上だけでなく、空中でもOK。

根性カウンターに使っていける技

根性カウンターとして使える技はたくさんあるが、根性カウンターに使うことのできる技は、

レバーを使用する技

ならなんでもOK。つまり、レバー入れ攻撃、必殺技、完全燃焼アタックなど、コマンド入力時にレバーを必要とするものなら、根性カウンターに使っていくことができるわけだ。

愛と友情のツープラトンはボタンだけで出すことができる(ボタン同時押し)ため、レバー入力が必要な根性カウンターに使用することはできない。

基本的にレバー入力を必要とする技は根性カウンターに使っていくことができるのだが、ティファニーと[illegible]の→+小Kに限り根性カウンターをかけることができない。それ以外ならば、小攻撃のレバー入れ攻撃でも根性カウンターに使うことができる。



根性カウンターの使いかた

根性カウンターの使いかたは、ガードしている状態で、上で説明した根性カウンターに使える技を入力する。

これだけで一応根性カウンターを出すことはできるわけだ。しかし、レバーを使用する技すべてが根性カウンターに使えるからといって、適当に技を選択してはいけない。根性カウンターをかけたのに相手の攻撃をくらってしまうことになりかねないからだ。

先ほども言ったように、根性カウンターに無敵時間はない。決めるためには相手の攻撃が届く前に自分の根性カウンター技を出す必要があるわけだ。これをふまえて技の選択をすると、

攻撃力発生が早い技ほどよい

とわかってくる。ここから「少し出が遅くなるけどコレのほうがダメージが高いんだよね」なんていう悩みに[illegible]、結果的に次のページで紹介する。

根性カウンター――[illegible]

ができれば問題ない、という結論にいきつくはずだ。

基本は出の早いものだが、ダメージを求めるならタイミングを早くしていく。これが根性カウンターである。



根性カウンター対応技はたくさんあるけど、



やっぱり早いものがいいんじゃないすかね。

応用システム学

根性カウンターの狙いどころ

根性カウンターを狙っていく場合に、ある程度のセオリーがある。もっとも大事なところでは、

●小攻撃に根性カウンターをかけない

というものだろう。根性カウンターをかけた状態は、時間のヒットストップがない。小攻撃に根性カウンターを使った場合は、根性カウンターとして使った技が攻撃力を持つ前に相手の次の攻撃が間にあってしまうだろう。

根性カウンターをヒットさせるための条件は、

●根性カウンターをかけた相手の技の硬直時間、もしくはその次に出てくる熱血コンボの技の攻撃力発生

よりも先に自分が根性カウンターとして使った技が攻撃力を持たなければならない。これを満たさないかぎり、根性カウンターは決まらない。だからこそ、小攻撃にはかけないほうがいいのだ。

もうすこし根性カウンターをポジティブに考えると、

●相手の攻撃力発生よりも先に、根性カウンターとして使った技が攻撃力を持てば、確実にヒットする

ということにもなる。ここで前提となったセオリーを逆に考えれば、

●大攻撃以上の技に根性カウンターを使えばヒットしやすい

となる。これは、大攻撃のあとにつなげることができる技に影響している。大攻撃のあとに出せる技は、熱血コンボの続きであるレバー入れ攻撃、必殺技、完全燃焼アタックしかない。レバー入れ攻撃ならそんなに技の出が早くないし完全燃焼アタックをこの状況で使うことは少ない。根性カウンターが負けるとすれば必殺技。攻撃力発生の早い必殺技につなげられるとつぶされる可能性もあるだろう。あとは相手が大攻撃のつぎに必殺技を出すかどうかを考えるだけ。つまり、このポイントならば根性カウンターを狙って勝てる可能性が高いというわけだ。

続いて大攻撃に根性カウンターをかけずに待ってみたとしよう。この場合レバー入れ攻撃がくれば大攻撃よりも根性カウンターを狙いやすくなる。そして、大攻撃→必殺技と相手が入力していた場合はそれこそチャンス。必殺技をガードしてしまえば相手はもう出せる技がない。落ちついて決めることができるだろう。もちろんこれは相手が出してきたらの話であるが、必殺技や完全燃焼アタックをガードしたあとは確定ということを覚えておこう。

ここまでが根性カウンターを使ううえで必要なセオリーだ。知識としておぼえておけば役に立ってくれるだろう。そして、ヒット率を上げる、根性カウンター一瞬がけへと話をすすめていこう。



根性カウンターはガードした瞬間からガード硬直がなくなる寸前まで、どこで入力してもOK。とはいえこの時間の差はかなり大きい。ガードした瞬間に根性カウンターを使うのと、ガード硬直終了ぎりぎりで使うのとでは、成否に大きく影響するぞ。



特殊な使いかた

根性カウンターの使いかたはココまでがほとんど。対戦攻略記事中にある「根性カウンター推奨技」を参考にすれば、各キャラクターの攻撃力発生が早い技もわかるはずだ。

ここでは、根性カウンターのセオリーから離れた特殊な使いかたを紹介しよう。キャラによっては該当する技が存在しないために使えないテクニックかも知れないが、知識としておさえてちょーだい。

●中距離から一気に間合いをつめる

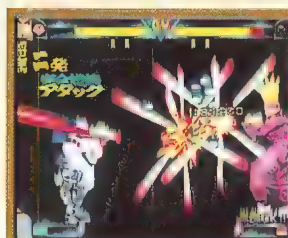
離れた間合いで飛び道具をガードしたときは、相手の攻めが続行しがちな状況。だがここであえて根性カウンターに飛び道具を使うことで、攻めを継続しようとする相手の出鼻をくじくというものがコレ。牽制のつもりで出した飛び道具に飛び道具が返ってくるわけだから、効果は予想以上に大きい。

●軸をずらして避けつつ攻撃

攻撃力発生が早いものだけが根性カウンターに向いているわけではない。攻撃するさいに対象軸をずらしつつ攻撃できる技は、多少技の出が遅くても相手の攻撃をスカせるので、発生の早さは関係なくなる。一応相手の攻撃も途中からホーミングしてくるが、小攻撃に根性カウンターをかけなければ全然問題ないだろう。



飛び道具でちまちまってのが気にいらない。



オラァ、お返しだぁ。これで形勢逆転！

愛と友情が高まったとき、その攻撃は最大となる!

愛と友情のツープラトン



一夜漬け講習

講師 ももやん教諭

ツープラトン攻撃を出すタイミングというのは、自分が攻めているときではなく、**相手の攻撃の隙間を狙って使っていく**のが基本となる。強力なツープラトンだが、攻撃発生が遅いため、攻めに組みこむのは非常に難しいのだ。ツープラトンは攻撃力だけではなく、リーチやスキなども考慮して、自分にあったものを選択してほしい。

ツープラトンの基礎知識

「ジャスティス学園」のウリのひとつでもある、愛と友情のツープラトン攻撃。2つのボタンを同時押しするだけで強力な攻撃がくり出せる、お手軽技なのだが、使いかたを覚えなければ大きなスキを作る、おまぬけ技にしかならないだろう。いつ、どういった状況で使うのがベストなのか？　それをここで覚えてほしい。

ツープラトンは相棒で決まる!

ここでは、愛と友情のツープラトン攻撃(以下ツープラトン)の基本中の基本から、じっくり説明してみよう。

いまさら、と思うかもしれないが、キャラの数だけ種類のあるツープラトンの選択方法について説明しておこう。これは、自分がパートナーにしているキャラクターのツープラトンが選択されるシステムになっている。正確にいうならば、あとに控えているパートナーのツープラトンが選択される。



あとに控えているパートナーのツープラトンが発動される。

例をあげると、自分がバツを使っているからといって、W気合弾が使えるわけではなく、そのときのパートナーである、(たとえば)恭介のラストシンフォニーが発動されるようになっているのだ。もちろん次のラウンドでキャラを入れかえ、恭介が闘い、バツが控えにまわった場合にはW気合弾が発動されるぞ。

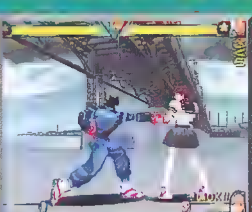
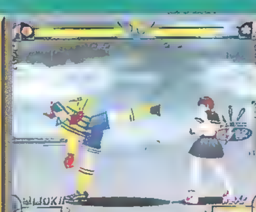


パートナーを入れかえれば、当然ツープラトンも変化するのだ。

では、パートナーには誰を選ぶべきなのか？　それについては、次のページを読んでから決めてほしい。

ちなみに下にならべた写真は、各ツープラトンの、攻撃判定発生時のポーズだ。これを参考に、各キャラのリーチの長さを確認してほしい。

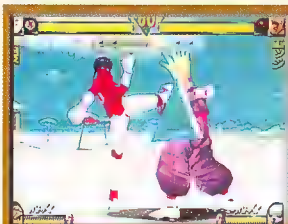
愛と友情のツープラトン一覧①

キャラ	技名	写真
バツ	W気合弾	
ひなた	[illegible]	
恭介	ラストシンフォニー	
将馬	グランドスラム	
夏	[illegible]	
ロベルト	[illegible]	

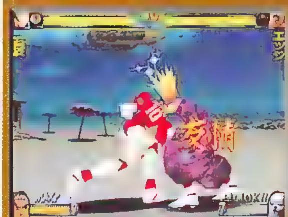
ツープラトンは使いどころが重要

無敵を最大限に利用せよ

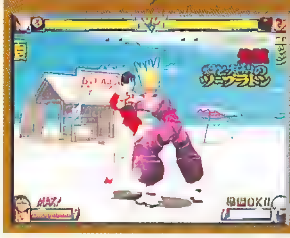
ツープラトンが強いと感じるのは、ボタンを同時押しするだけで発動するお手軽さだけではない。なんといっても最大の強みは、発動から一定時間存在する、完全無敵状態だろう。



大Ⓚから…、



レバー入れ大Ⓟとつなぐところでツープラトンを入力すれば、



割りこんで迎撃できるぞ。

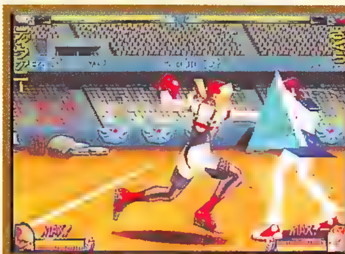
ツープラトン入力直後に画面が暗転、そして暗転終了後キャラに攻撃判定が出る直前までは、打撃に対しては完全無敵となる。この完全無敵状態を最大限に活用するならば、防衛のため、迎撃のために使用するのが基本となる。

相手の連係攻撃や連続ガード（レバーを放しても、そのままガードしてしまう状態）にならない連続攻撃に割りこむのが、一つの使いかただ。基本的な割りこみポイントとしては、大攻撃→レバー入れ大攻撃という基本的な熱血コンボ、このつなぎが狙い目だ。大攻撃をガードしたあとに、レバーをニュートラルにしてツープラトンを狙っていれば、たいてい割りこんで迎撃できるだろう。

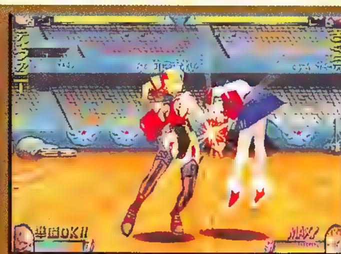
もう一つの狙い目としては、完全燃焼アタックだ。不意に出された完全燃焼アタックに対し、画面暗転中にツープラトンを入力しておけば、攻撃を完全に回避して迎撃できるだろう。もちろん、相手との距離やツープラトンのリーチなど、いろいろな要素がからまりタイミングなどが微妙に異なるが、たいていは「暗転中に入力」で問題ないだろう。

ほかには、相手が攻撃をしかけてくるポイントを先読みして、ツープラトンを入力しておく使いかたもある。この使いかたが威力を発揮するのは、ラウンド開始時など。ローキックを中心に攻めてくるキャラは、ラウンドの開幕と同時に攻撃をしかけてくることが多い。そこを先読みして、ツープラトン攻撃で先制してやるのだ。毎回狙っているとさすがにばれるが、数試合に1回使う程度なら効果はあるぞ。

また相手の反撃を誘い、そこに合わせる使いかたもある。たとえば、ティファニーの必殺技であるグルービーパンチは、見た目には大きなスキがありそうな技なのだが、実はほとんどスキがない。この見た目にだまされて、反撃



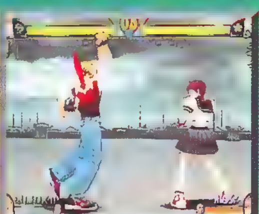
グルービーパンチをガードさせ、反撃のスキを与えて…



反撃に合わせてツープラトンで迎撃しよう。誘いが重要だ。

愛と友情のツープラトン一覧②

ロイ
Wライジングトルネード



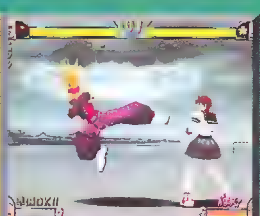
ティファニー
ラブ&ピース



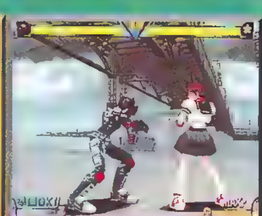
ボーマン
Wパワーバスター



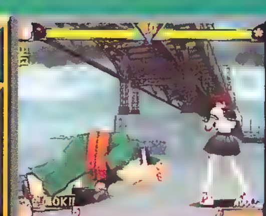
エッジ
血獄



アキラ
[illegible]



岩
活火山



をしようとすると、見事ツープラトンで迎撃されてしまうという寸法だ。

無敵だからって無茶しちゃ…

いくらツープラトンが無敵で、使い勝手がいいからといっても、完璧な強さを持っているわけではない。弱点だってあるのだ。

まず、投げ技に対して非常に弱いことがあげられる。相手が投げようとしているところに運悪くツープラトンを入力していると、暗転する前に投げられてしまうのだ。

また、暗転中の無敵時間に相手が投げを入力していた場合にも、投げ間合いであれば簡単に投げられてしまう。

この状況は、意外と起こりうる。先の例で、ティファニーのグルービーパンチヒット後、相手が投げを入力していたらどうなるだろうか。当然のごとく投げられてしまうだろう。これを回避するためには、ツープラトン入力後に投げ抜け(パンチ同時押し)を入力しておくのが有効だ。このクセをつけておくと、ツープラトンを投げで返されることがなくなるぞ。

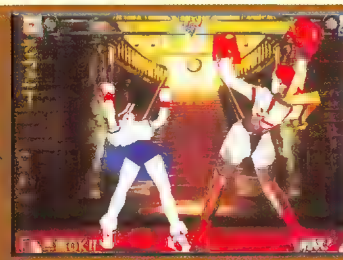
また反撃を受けなかったとしても、ガードされたり、はずした場合には大きなスキを作ることになってしまうだろう。ただしツープラトンの種類によってはほとんどスキのない攻撃もあるので、ツープラトン→ツープラトンといった荒技の可能なキャラもいるぞ。



反撃に合わせてツープラトンを出したが、相手が投げを入力していると…、



無情にも投げられてしまう。しかし…、



ツープラトンと同時に投げ抜けを入力しておけば、投げられることはないぞ。

攻撃力重視か、性能重視か選択のとき

最強のツープラトンは…?

それでは最後に、気になるツープラトンのダメージについて説明していこう。

ツープラトンのダメージは、各ツープラトンによって設定されているので、当然ながら強い、弱いがはっきりと区別できる。各ツープラトンのダメージは、次のページに表でまとめてあるので、そちらを見てほしい。

このダメージ表で注目してほしいのは、合計のダメージ数とヒット数だ。合計ダメージは、ヒット時に画面に表示される数字を、そのまま足したものとなっている。数字が高ければ、当然ダメージが高いというわけだ。

ヒット数に関しては、ダメージが決まっている限り関係ない、と思われるかもしれないが、実はダメージアップと微妙に関係してくるのだ。このダメージアップについては、次のページでくわしく説明しよう。

ダメージが高いから強い、という理論は単純に成立するが、ダメージが低いツープラトンにも優れた点がいくつかある。たとえば、リーチやスキの大きさ、攻撃発生の早さなどだ。リーチやスキに関しては、キャラクター別攻略に書かれているので、そちらを見てほしい。

愛と友情のツープラトン一覧③

英雄



響子



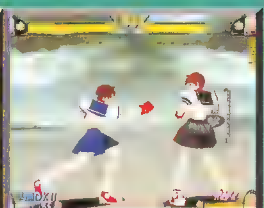
雷蔵
人間大砲



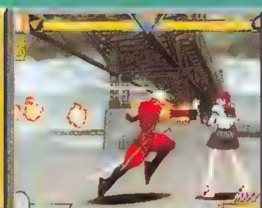
あきら



さくら



雷



ダメージアップは根性だ！

前の説明ででてきたダメージアップについて説明しておこう。

まずは、「ジャス学」の筐体についているインストカードを見てほしい(ゲーメスト2／15号増刊・私立ジャスティス学園・熱血大全、2ページ参照)。これによるとツープラトン攻撃は、ボタンを連打することによってダメージをアップさせることができ、やられている側はダメージを減少できる、と書かれている。だが実際には、いくら連打したところで、ダメージの変化は確実ではない。

実はこのシステム、ボタンの連射数をみているのではなく、ボタンを押すタイミングをみているのだ。

ボタンを押すタイミングは、ダメージ数値の出る直前(数フレーム単位)。このタイミングで、なんでもいいからボタンを押すと、ダメージがアップ、防御側はダメージダウンさせることができるのだ。しかしタイミングを計ってボタンを押すことはほぼ不可能なので、がんばって連打して、「押された」と判定されるよう祈ろう。

ダメージの増加量、減少量は、1ヒットにつき25%の増減となっている。もし攻撃側、防御側が同時にボタンを押した場合には、増減なしとなる。

ダメージアップは1ヒットごとにみているので、ヒット数が大きく関わってくることに気づいてもらえただろうか。たとえば恭介のツープラトンはヒット数が多いので、ダメージアップのチャンスは多くなる。しかしその分相手のダメージダウンのチャンスも多くなり、さらに全部タイミングを合わせるのはほぼ不可能なので、最高ダメージは出せないと思っていいだろう。

逆に、ボーマンのようなヒット数の少ないツープラトンは、1回タイミングを合わせるだけで最高のダメージを出すことができる。しかし相手も1回成功すれば、ダメージを25%も減らすことができるのだ。

このことから、ヒット数の多いツープラトンはダメージが安定し、少ないツープラトンはダメージの上下が激しく、バクチ性が高いといえよう。

雹のツープラトン

ツープラトンのダメージアップで、特殊なものが一つある。それは雹のツープラトンだ。このツープラトンの最後は、味方にもダメージを与えてしまうとんでもないものだが、ダメージアップに成功すると、25%自分へのダメージを減らし、相手へのダメージを増やすことができるのだ。しかし相手が成功した場合にはダメージが25%減らされ、攻撃側へのダメージがアップするのだ。このツープラトンを使うさいには、気合いをいれて連射することをオススメするぞ。



ダメージアップに成功すると、自分へのダメージが減る。かなり重要。

愛と友情のツープラトン 全キャラダメージ表

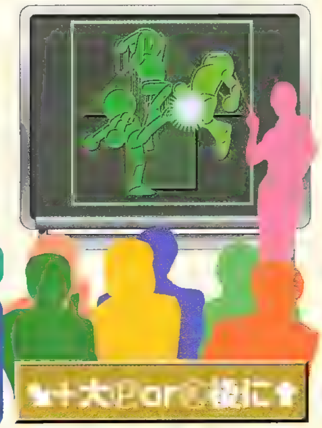
キャラ名	1ヒットごとのダメージ	総ダメージ	ヒット数
バツ	1000 1000 1000 1000 1000 1000	6000	7発
恭介	200 200 200 200 200 200 200 200 200 200 200 1000 3000	6200	14発
将馬	500 500 5000	6000	4発
ロベルト	500 500 4000	5000	4発
ロイ	400 600 600 600 600 600 600 600 600 600	5800	11発
ボーマン	6500	6500	2発
エッジ	800 800 3500	5100	4発
アキラ	200 200 200 200 200 200 200 200 200 200 200 3500	5700	13発
岩	1000 1000 1000 3000	6000	5発
英雄	500 500 2000 800 800 800 800 800 800	7800	10発
雷蔵	6000	6000	2発
雹	1200 1200 1200 1200 2000	6800	6発
あきら	800 800 600 600 600 600 600 600	5200	9発
さくら	200 200 200 200 200 200 200 200 200 200 200 1000 3000	6200	14発
ひなた、夏、ティファニー、響子	3000	3000	1発

熱血コンボと根性カウンターから派生する攻め

エアバースト

一夜漬け講習

講師　代打教師 借金



エアバーストは、各々のキャラクターが所有しているレバー↘のエアバースト始動技を当て、そのあと上に入れるだけで始まる。あとは攻撃をタイミングで入れるもよし、目押しもよし。研究すればするほど見返りが大きくなる攻めのシステムなのです。

エアバーストとは

「ジャスティス学園」は熱血コンボを軸に成り立っており、熱血コンボの対極に根性カウンターと愛と友情のツープラトンが存在している。攻めの熱血コンボに対して、守りに根性カウンターと愛と友情のツープラトンがある、といった感じだ。

ではエアバーストはどういう位置づけになるのかというと、

●熱血コンボから派生する攻撃の延長

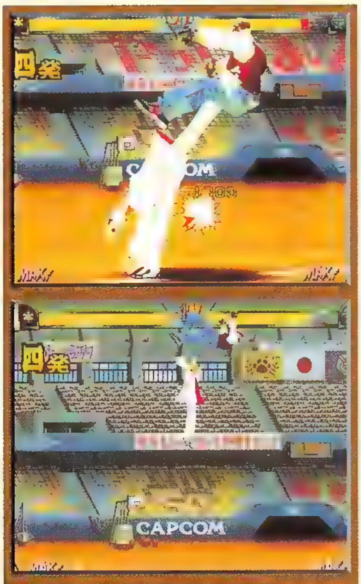
つまり連続技の延長として考えることができる。しかしもう一つ、

●根性カウンターからの攻撃

としても使うことができる。エアバーストは攻めにも守りにも使えるシステムというわけだ。

エアバーストは相手を空中に打ち上げ、そこに追撃していく攻撃のシステム。感じとしては「マーヴル・スーパーヒーローズ」に採用されていた「エリアルレイヴ」のシステムに似ている。各キャラクターの特定のレバー入れ攻撃がエアバースト始動技になっており、このエアバースト始動技をヒットさせることで、相手を上空に打ち上げる。このあと自分も相手を追う形でジャンプ、空中で追加攻撃を決めていくわけだ。

完全燃焼アタック技にエアバーストを持っているキャラもいるが、これは、本来自分で任意に技を選んで決めていくエアバーストを自動でやってくれるもの。始動技を自分で当てなかったり空中の追い打ちも決まっているので、これは完全燃焼アタック技として独立したものと思ってもらいたい。ここでは、自分で相手を浮かし、ジャンプで追いかけ攻撃を当てていく、システムのエアバーストを説明していこう。


熱血コンボからエアバースト始動技を当てて、一緒に跳んでいく。

エアバーストの基本構造

エアバースト始動技は、↘方向にレバーを入れて出すレバー入れ攻撃(ボタンはキャラによって異なる)から始まることが、全キャラ共通の条件としてある。

このエアバースト始動技を当てると、相手を上空に打ち上げる。ここでレバーを上方向に入れることで追撃が始まるわけだ。上方向ならばレバー方向によって(↖・↑・↗)前にも後ろにも真上にも跳べるが、追撃するには(キャラが左の場合)↗方向に跳んで相手との距離を離さないようにするのが技をたくさん入れるポイント。エアバースト後は前斜め上に跳んで追加攻撃を入れていこう。

エアバーストにも熱血コンボと同じように、ある一定のコンボの流れが存在する。小攻撃×2→大攻撃→レバー入れ大攻撃という流れがそれで、一般的には小Ⓟ→小Ⓚ→大攻撃が確定する。

大攻撃を当てたあとの相手のやられ硬直時間が、小攻撃を当てたときよりも短いため、レバー入れ大攻撃が熱血受け身をされやすいというのは一般論。レバー入れ攻撃の発生が早いキャラならば問題なくヒットするぞ。

エアバースト始動技

バツ	ひなた	恭介	将馬	夏	ロベルト
エアアッパー(↘+大Ⓟ)	エアひっかけキック(↘+大Ⓚ)	エア突き上げキック(↘+大Ⓚ)	アッパースイング(↘+大Ⓟ)	エアレシーブ(↘+大Ⓟ) 回転レシーブ(↓↙←+Ⓟ)	エアバイシクルキック(↘+大Ⓚ)
ロイ	**ティファニー**	**ボーマン**	**エッジ**	**アキラ**	**岩**
ロイアッパー(↘+大Ⓟ)	ターンアッパー(↘+大Ⓟ)	ショートアッパー(↘+大Ⓟ)	エアスラッシュ(↘+大Ⓟ) スプリングエアキック(↘+大Ⓚ)	通天打(↘+大Ⓟ)	岩アッパー(↘+大Ⓟ)
英雄	**響子**	**雷蔵**	**雹**	**あきら**	**さくら**
島津流アッパー(↘+大Ⓟ)	エア開脚キック(↘+大Ⓚ)	獣仰裂(↘+大Ⓟ)	エアアッパー(↘+大Ⓟ)	通天打(↘+大Ⓟ)	アゴはね蹴り(↘+大Ⓚ)

応用編！ エアバーストの効果的な使いかた

攻めを持続させる

エアバーストの確定ダメージ部分はキャラによってまったく異なる。エアバーストだけで大ダメージを与えられるキャラもいるが、大半はその逆。

エアバーストの効果的な使いかたの1つに、確定ダメージを取ったあとに攻めが持続する形でやめるというものがある。熱血受け身をとられなければレバー入れ攻撃も空中必殺技も決まるが、熱血受け身をとられても損しないように、こういった行動をあえて避けて攻めを持続させていくわけだ。

たとえば、大Ⓟが上から殴るモーションのキャラ（将馬やエッジなど）の場合を例にあげてみよう。

エアバーストで打ち上げたあとは、確定する大Ⓟまでを決める。ここまでは基本通りだが、ここでもう一度、大Ⓟを遅らせて出す。こうすると、相手の熱血受け身の有無に関わらず、相手よりも先に着地できるようになる。

ここで相手が熱血受け身をとらない場合は、再びジャンプして確定部分だけを当て、さらに地上でたたみかけることができる。また、熱血受け身をとった場合は、相手の着地がさらに遅れるため後ろに回りこんでの攻めが可能になるわけだ。これならどっちに転んでも攻めが持続するため、エアバーストで攻める価値が高くなる。

攻めの一例

エアバーストの連係を大Ⓟから再度大Ⓟで攻めていく。すると、熱血受け身をとらない相手にはさらに追撃が可能になる。熱血受け身をした場合には後ろに回りこむことが可能。使える攻めパターンだ。





熱血受け身をとらなかったら追撃



熱血受け身をとるなら後ろへ!!

小攻撃でヒットを増やす

エアバーストの初段となる小攻撃は、パンチから出てなければならないということはない。熱血コンボ同様、小Kから小Pを出すこともできる。そこで相手との位置をうまく調節できるように、キャラによっては小Kスタートでのエアバーストも考えてみると、選択の幅が広がることがわかる。

また、相手のやられ硬直時間も見逃せない。エアバースト中は、大攻撃よりも小攻撃のほうが相手のやられ硬直が長い。これらを利用してみると、小攻撃を2発当てたあとに、基本の大攻撃を当てる流れとは違った、再び小攻撃という戦法も生まれてくる。Y座標（高さ）をうまく合わせないと相手が落ちるなど攻撃が終わってしまうものの、うまく合わせることに成功したならば小攻撃に戻れるので、キャラによっては劇的にダメージが高くなるというメリットが生まれるわけだ。したがって、Y座標（高さ）を合わせることができる攻撃の組み合わせを探す、という意味での小→小→小の流れも、実は重要といえるのである。



小攻撃の場合、やられ硬直が長いので、



再び小攻撃に戻ることができる。

叩き付けで終わらないこともある

エアバースト中は、基本的に大攻撃、レバー入れ攻撃の一部が叩きつけになっている。この叩きつけも落下中に熱血受け身をとることはできるが、エアバースト中の空中攻撃の当てかたを調整すると、熱血受け身をとれない時間中に攻撃が間に合うことがある。うまくいけば連続技として生きてくる戦法だろう。



叩きつけを当ててすぐに相手に接近できれば、



攻めはさらに持続する。キャラ限定だが、エアバーストの広がりを感じる。

アンタの自由にはさせないよ!

熱血受け身

一夜漬け講習

講師　ぴぐ教諭



攻撃もらって、相手のいいようにされてるようじゃ根性者とは呼べやしない。不利な態勢をくつがえし、常に勝機をうかがう、そのためのシステムが熱血受け身だ。相手の連続攻撃をスルリとかわして、逆転の一撃を叩きこんでやろうぜ。

いざ、熱血受け身

通常、エアバースト始動技やその他の浮かせ技をくらうと、空中で無防備な態勢になってしまい、そこからさらに連続技をくらってしまうことになる。

連続技重視の「ジャスティス学園」であるがゆえに、防御面のほうもおろそかにはできない。そこで身につけてもらいたいのが熱血受け身だ。

攻撃をくらって空中にいる間にいずれかのボタンをふたつ同時押し、あるいはレバーいずれかの方向＋ボタンひとつで、クルッと一回転して態勢をたてなおすことができる。この回転中は完全に無敵状態となり、無敵状態からは続けてガードに移行できるので、ここに技を重ねられても大丈夫だ。

エアバースト始動技をくらったあとはしばらく熱血受け身をとれないが、だいたい小→小→大までくらえば回復可能なので、しっかりとダメージを軽減するようにしよう。熱血受け身をとらずにいると、コンボ表示がバンバンつながっていってしまい、なんか自分はスゴい連続技をくらっているのでは、という ような気分になるが、そんなことは(めったに)ないので、ガンバって熱血受け身をとる努力をしよう。



ボタンふたつかレバー＋ボタンで熱血受け身だ。回転中は無敵。

ただし、あまり夢中になってボタンを連打しすぎると、熱血受け身をとった直後に空中で技が出てしまい、そこに攻撃をくらうこともあるので気をつけよう。いったん空中で技を出してしまうと、着地に大きなスキができるので、またエアバーストをくらいかねないぞ。

そんなムダなダメージをさけるために、レバーをガード方向に入れながら、相手の攻撃に合わせてボタンをポン、ポンとタイミングよく押していくのが、かしこい熱血受け身のとりかただ。

ダウン回避

操作方法こそ同じだが、熱血受け身とは似て非なるものがダウン回避だ。



連打が過ぎると技が出てピ～ンチ。

ダウンする直前に地上スレスレの高さで熱血受け身を入力すると、片手をついて後ろに1回転して着地する。

動作モーション自体は熱血受け身とあまり変わらないが、ダウン回避後は相手との距離が離れるので、攻撃を重ねられにくい。また立ち直った直後は地上にいるので、完全燃焼アタックやツープラトンなどで反撃に移りやすいというメリットも持っている。

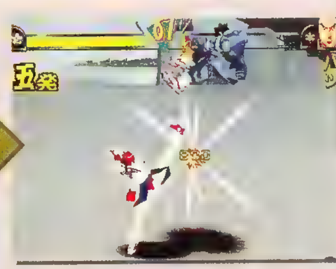
一部のキャラが持つ叩きつけ技を空中でくらってしまった場合、空中では熱血受け身をとることができないので、そういうときは着地際にダウン回避だ。そうしないと叩きつけられてバウンドしたところを、浮かせ技でもう一度拾われるぞ。

「ジャス学」は起き上がる側が極端に不利になるようなゲームではないが、熱血受け身やダウン回避をすることで不要なダメージを軽減できる。ぜひとも身につけて、最後のひとふん張りのできるプレイヤーになろう。

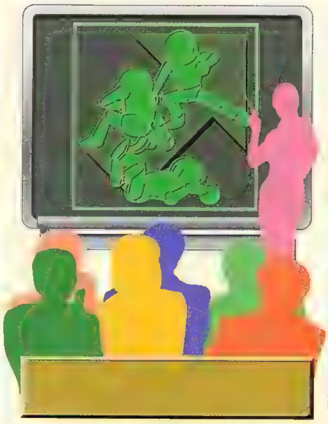
ぼーっとすんなョ!!

アキラの伸転脚(空中で➡＋大Ⓚ)などの叩きつけ技をくらったあと、なにもしないでいると、また浮かせ技からエアバーストなどをくらってしまうぞ。しっかりダウン回避して、余計なダメージはもらわないようにしよう。









起き上がりも攻防のひとつ

起き上がり講座

一夜漬け講習

講師　がっちん教諭

本文中にも書いてあることなのだが、起き上がりをおこなうときには、とにかく冷静になることが重要である。とりあえずはレバーを上に入れてその場で起き上がりつつ、相手との間合いを離したくなったらレバーを後ろに入れて後転起き上がり。アクティブに動きたいならレバーを前に入れて前転起き上がりがいい。

起き上がり攻撃

ひとつひとつ理解しよう

ここでは、起き上がり攻撃について解説していこう。主な内容は、起き上がり攻撃の種類、移動起き上がりのやりかた、起き上がりの攻防など。起き上がりの攻防については、ポイント別にくわしく解説していくので参考にしてくれ。たかが起き上がりではあるが、しっかりと理解していれば有利に展開できるのはいうまでもない。最低限のことは覚えておこう。



起き上がりは重要な要素。しっかりと覚えておきたい。

起き上がりかた

「ジャスティス学園」では起き上がるときにレバーを操作する必要がある。もちろん、そのまま放っておいても自動的に起き上がるが、あまりにも時間がかかり危険である。

そうならないためにも、自分で起き上がりかたをレバーで選択し、的確な起き上がりかたをマスターしていきたい。操作方法に関しては次のページに細かく説明してあるので、それを参考にしてほしい。どんな状態でも冷静に判断できるようになりたい。



放っておいても起き上がるが、かなり時間がかかってしまう。

PとKの違いはない

すこしプレイしたならすぐに気づくのだが、起き上がり攻撃には**パンチとキックの2通り**がある。しかしこれはボタンに対応した技が出ているのではなく、**それぞれのキャラに設定されている技が出ている**ということを知っておいてほしい。なお戦略に大きな差が出るほどの違いはない。



起き上がり攻撃はパンチもあるが、キャラによって決まっている。

の判定

起き上がり攻撃のパンチとキックはキャラごとに決められていると述べたが、1種類しかないということではない。起き上がり攻撃には2種類の攻撃判定があり、**しゃがみガードできない中段と立ちガードできない下段**が存在する。

当然プレイヤーがコマンドを入力して選択するわけだが、**中段攻撃を出したいのであればボタンだけ、下段攻撃を出したいのであればレバー下＋ボタン**になる。あとは攻撃を入力する前に起き上がる方向を決めれば、移動起き上がり攻撃が可能となる



起き上がり攻撃のひとつに中段攻撃がある。

当然しゃがみガードしていてもくらってしまう。



もうひとつの起き上がり攻撃は下段攻撃になる。

これは立ってガードすることができない。

起き上がりかたいろいろ

その場起き上がり



移動せずにその場で起き上がるには、レバーを上に入力する。



相手が攻めやすくなるが、これといった大きなデメリットもない。

その場で起き上がるには、**自分がダウン中にレバーを上に入力**する。また、起き上がり攻撃を入力するだけでその場で起き上がってくれる。つまり**ボタンを連打すればその場で起き上がり中段攻撃**、**レバー下+ボタンでその場起き下段攻撃**となる。
このとき、先にレバーを下に入力してしまうと後述の横転になってしまう。よって、レバーを上に入力してその場起きを決めてからレバー下+ボタン。または、ボタンを入力して、その場攻撃からすぐに下を入力すれば下段攻撃になってくれる。

後転起き上がり



相手に密着されていて離れたい場合は後転起き上がりがいい。



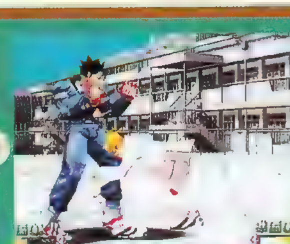
これだけ相手との距離が開く。初心者はとりあえずこれでOK。

後転起き上がりをおこなうには、**ダウン中にレバーを後ろに入力**すればいい。後転中はダメージを受けないので、相手との間合いを離したいときや安全に起き上がりたいときはこの起き上がりを使っていこう。特に起き上がりに迷ってしまう初心者にはオススメ。
また、ほとんど必要はないのだが、後転後も起き上がり攻撃を出すことができる。やりかたは後転起き上がりであるレバー後ろを入力して、キャラが転がっている状態でさらに入力。もちろん**中段攻撃ならボタン**だけ、**下段攻撃ならレバー下+ボタン**となる。

前転起き上がり



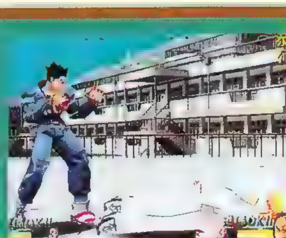
相手が離れて様子を見ているようであれば近づくのもいい。



結構な距離を縮めることができる。好みで使っていこう。

後転起き上がりがあれば前転起き上がりもある。やりかたは**自分がダウン中にレバーを前に入力**すればいい。この起き上がりかたは相手に接近することができるので、いろいろ読み合いの要素があり奥が深い。まず当然だが起き上がり攻撃をヒットさせやすい。相手もそれに対処してくるので、あえて前転しつつ、起き上がり攻撃は出さない、という戦法も考えられる。起き上がりの攻防は次のページで解説しているが、起き上がり攻撃後は総じて起き上がり側が有利なので、積極的に動いていきたいのであれば使っていこう。

横転起き上がり



相手が直線的な攻撃でくるのであれば、横転起き上がりが有効。



タイミング次第ではあるが、完全にかわすことができる。

横転起き上がりのやりかたは、**自分がダウン中にレバーを下に入力**。横転は手前に転がることしかできない。
この横転起き上がりのメリットは、やはり相手との軸をずらせることにある。基本的に起き上がりを相手が攻めてくる場合は直線的な攻撃が多いので、横転で対処するのがいい。ほかに、たとえそうではないにしても、こちらが起き上がったあとに相手は攻めにくいはずである。多種多様の起き上がりかた、起き上がり攻撃を出すか出さないかで相手の猛攻をしのいでほしい。あとは慣れと読み合いだ。

ポイント別豆知識

起き攻め

起き上がりを攻めることが対戦で重要なのは言うまでもないだろう。リスクはあるものの、その見返りは大きい。また、キャラ差を一気になくす絶好のチャンスでもある。「ジャスティス学園」の起き上がりのシステムでは、**相手の起き上がり攻撃をこちらの技でつぶせること**を知っておいてほしい。相手の起き上がり攻撃を読んでいるのなら、ガードするのではなく思いきって技を重ねて、そのまま連続攻撃を狙っていこう。起き上がり方法によってタイミングは違うが、ぜひ挑戦してくれ。



起き上がり攻撃を出されても…、



タイミング次第で簡単につぶすことができる。

起き上がりツープラトン

相手の起き攻めに対抗する強力な手段が、**起き上がりツープラトン**である。起き上がり方法は問わず、タイミングも難しくはない。起き上がり攻撃を出さなければ、無敵状態から一気にツープラトンに移行してくれる。ガードされたあとのリスクより、リターンが大きい有効な戦法である。



起き攻めを積極的にしかけてくる相手に対しては…、

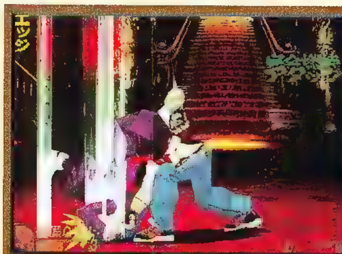


起き上がりからいきなりツープラトンを出すと有効。

移動起き上がり中は無敵状態

起き上がり攻撃中は相手の技につぶされてしまうが、ダウンから完全に起き上がるまでの間は相手に攻撃されることはない。これは起き上がり攻撃を出さないことが条件になるが、完全に無敵状態なのである。

これは、通常技はもちろん、完全燃焼アタック、ツープラトンも無効化することができる。



起き上がり中は移動を含めて完全に無敵状態である。

また、これは移動起き上がり中にも適用されるので、移動中を相手につけこまれることもない。

つまり、起き上がり攻撃を出して攻撃に転じたいときは思いきって前転してもいい。また、確実に相手との間合いを離して仕切り直したいときは、バレバレでもいいから後転してもいいだろう。転がっている最中は完全に保護されているからだ。これを利用して冷静に起き上がろう。

起き上がり攻撃の必要性

起き上がり攻撃は相手の技でつぶされ、それに対抗するには起き上がりツープラトン。ということは、起き上がり攻撃は必要ないのではないかと感じてしまうプレイヤーもいるだろう。

さにあらず。そのような局地的な攻防ではそうかもしれないが、なにも必ず相手が技を重ねてくるとは限らない。そして起き上がり攻撃を出したあとは、こちらが非常に有利であることに着目してほしい。さすがにスカってしまった場合はしかたないが、ヒットさせたときはもちろん、ガードさせてもこちらが先に動くことができる。

そのあとにこちら側が迷いなしで攻めていけば、そうそう悪い結果にはならないはずである。

起き上がり攻撃後の状態

起き上がり攻撃後の状態は、起き上がり攻撃がヒットしたかガードされたかに関わらず、**起き上がった側が有利**。さらに、**ヒットしたときよりもガードされたときのほうが、より先に動ける**のが特徴的。

起き上がり攻撃はつぶされるリスクはあるが、すぐに攻撃に転ずることができるメリットもある。相手によっては多用してもいいだろう。



起き上がり攻撃は相手にヒットまたはガードさせればOK。



起き上がり攻撃を相手にガードされて不利と思いきや、



こちらが先に動くことができる。

勝ちたければ投げろ!

投げ理論集中ゼミ



一夜漬け講習

講師　はまー教諭

ゲームシステム上、確実なガードが前提となる「ジャス学」。しかしだからこそ、ガードを無視してダメージをあたえられる投げ技を駆使していくことは非常に重要な要素となる。読み違いを恐れず、理解を深めて最大限に活用していきたい。

あなたの投げ知識、ピンポイントでスピード強化!

Q1:入力が完了したらすぐに投げられるのですか?

A:「ジャス学」は非常に2D格闘に近いシステムを採用していますが、投げに関してはそのかぎりではありません。「ジャス学」では投げの入力完了後、しばらくしてから投げ判定をおこないます。入力から実際に投げるまでの早さは、立ち投げであれば約60分の12秒。技の出の早い小攻撃との同時入力では一方的に負けてしまうので、過信は禁物です。ただし相手が投げの種類に合った状態(立ち、しゃがみ、背後立ち、空中)であれば、技が出ていてもつかんでくれます。
補足として、空中投げには「投げの予備モーション」と「投げスカりモーション」が存在しません。入力と同時に投げの成否が判定され、成立しなかった場合は小Ⓟが出ることになります。



小攻撃をガードさせたあとなど、相手が動けるようになるよりも早く投げを置いておけば、



同時入力では負けてしまう技を出されても投げることができる。

Q2:背後しゃがみには?

A:残念ながら背後しゃがみ投げは存在しないため、⬇+小Ⓟ+大Ⓟでは「正面しゃがみ投げ」のスカりモーションになってしまいます。完全燃焼アタックで投げ技を持っているキャラは、そちらを使いましょう。また、背後立ち投げを入力した直後に振り向き攻撃を出されると、一方的に負けてしまいます。注意しましょう。

Q3:どの種類の投げが回避できるのですか?

A:相手に決められた投げ技が「立ち投げ」か「空中投げ」であれば、投げられた直後に小Ⓟ+大Ⓟを入力することで投げ抜けができます。このときの制約はなく、たとえ技のモーション中などであっても、タイミングさえ合えば抜けられます。



投げ抜け後は、地上で同時に動けるようになる。

Q4:同時に投げ合ったらどうなりますか?

A:同時に投げを入力した場合、両者の投げ判定が無効化されて投げスカりモーションになります。このスカりモーションのスキの大きさは投げ技の種類ごとに違うため、同時に投げをスカったのに相手のほうが先に動いていた、という現象もおこります。



投げの種類によって"つかみかた"も違う。

Q5:回避できないことが

A:それはおそらく、岩か響子の完全燃焼アタックだったのでしょう。岩・響子・雷蔵の必殺投げは、いずれもしゃがんでいればかわせるのですが、完全燃焼アタックのほうは立ち・しゃがみのどちらでも投げられてしまいます。もし画面が暗転したときに動けるのであれば、ジャンプで逃げるのがベストの対処方法です。



ずれて候（そうろう）。回りこんで一発逆転？

特殊移動

一夜漬け講習

講師 ワイルダーKEI教諭

特殊移動は、中間間合い以外ならば使ってみる価値がある。特に、遠距離間合いからの飛び道具に対して有効だ。また近距離間合いであれば、相手の背後をとることもできるのだ。

特殊移動はスパイスである

特殊移動とは？

このゲームでは、Ⓚボタンを同時押しすることで手前または奥へ移動し、軸をずらすことができるのだ。奥へ移動する場合は、ただⓀボタンを同時押しするだけでよく、手前に移動する場合は、レバーを下に入れればいい。

飛び道具に対して使ってみよう

では、具体的な使いどころについて説明していこう。まずは、相手キャラとの間合いが遠距離のとき。遠距離から攻撃される場合というのは、たいてい飛び道具ぐらいしかない。たとえば、バツの気合弾や全開気合弾がこれにあたる。ただ単にガードばかりしていては、体力をちまちま削られて非常にもったいない。こういうときこそ使おう。



これだけ離れていれば、

避けましょうかね。

回りこみは危険な賭け

相手キャラとの間合いが近距離のとき、ある条件を満たすことで一気に背後へまわることができる。その条件とは、相手キャラの攻撃が当たる前に、ボタンを入力しておくのだ。もちろん相手が攻撃してこなければ、ただの移動で終わってしまう。それに、もし背後をとったとしても、小攻撃から大攻撃につなげてしまうと、相手キャラはふっ飛んでしまうのである。もし背後をとったのであれば、ダウンさせないコンボを決めるようにしよう。たとえば、ひなたであれば立ち小Ⓟ×2から↘+大Ⓚにつないでエアバーストを狙いにいく。普段なら小攻撃のあとは大Ⓚにつなげるのだが、ふっ飛ばしてしまうので大Ⓚを省いたというわけだ。



完全に先読み。

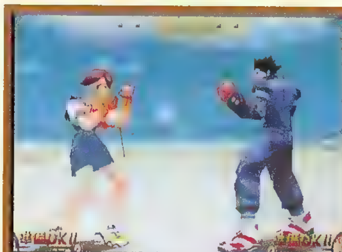
成功すればこのように回りこめる。

この回りこみを狙いにいくときは、決して中間間合い以上で使わないことだ。相手キャラに密着してるくらいの距離でないと、回りこみは成功しない。これよりも遠い間合いで回りこみを狙っても、ただの移動になってしまい、結局攻撃をくらってしまうだけなので気をつけよう。



レバーを使わなければ奥へ移動。





これが普通に向かいあっている位置。





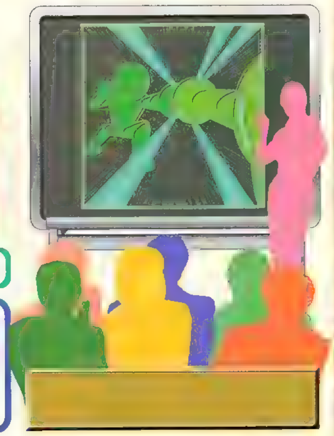
レバーを下に入れておけば手前へ移動する。

小攻撃一つとってもキャラ差がある!!

相殺による開幕の攻防

一夜漬け講習

講師 P.鈴木教諭



おたがいの攻撃が同時にぶつかりあったときに起こる「相殺」。この相殺が起きた瞬間は時間が止まり、そのあと何事もなかったかのように両者は動き出す。ダメージは0。これまでの作品にあった「相打ち」はなくなっていることになる。狙えるものではないが、ラウンドスタート時に限っては参考となる要素だ。

どうすれば相殺は起きるのか!?

まずは、相殺が起きるしくみについて細かく説明していこう。

基本的に、相殺は

「おたがいの攻撃判定が、相手のくらい判定に同時に当たっている」

ときに起こる。難しい表現になってしまったが、わかりやすくいい直せば、「他の作品における『相打ち』が起きるときと同じ条件で、相殺は起きる」となるだろう。とりあえずは写真を見て確認してほしい。めったに起きないことがわかるはず。

左の写真は左側のキャラが1/60秒先に、右の写真は右側のキャラが1/60秒先に同じ技を出してみたもの。こんな1秒未満のズレでも、相殺はおきないのだ。



左側のキャラが1/60秒先に攻撃 / それぞれのキャラが同時に攻撃 / 右側のキャラが1/60秒先に攻撃

相殺が起こるとどうなるのか!?

相殺が起きると、ピキーン(パシーンでも可。ズギャーンは不可)の音とともに、画面が一瞬停止する。このあとは、おたがい同時に動き出す。

相殺は、単に技をガードするのとどこが違うのか? それは、まったく硬直時間がないということだ。

たとえば、ローキック×2→立ち大Ⓟという連係を使うとしよう。もしここで初弾のローキックをガードしてしまうと、根性カウンターでも使わないかぎり、技を出すことはできない。

だが、もし初弾のローキックをなんらかの技で相殺できたとする。すると硬直がないということを利用して、ふたたび技を出すことができるのだ。

さらに、ローキック×2を2発とも相殺できたとする。すると次の攻撃、つまり大攻撃の出の早さで勝負することになるのだ。ひょっとしたら、この要素が勝敗に結びつくかもしれないぞ!! これは見逃せないところかも!?

しかし結局のところ、みずから望んで相殺を狙える場面は限られてくる…。



狙ってできるわけでもなく、相殺を確認することもままならないが、



とりあえず分かっていれば、出が早い技をつなげていくのがいい。

やはり狙って相殺できるポイントはラウンドスタート時。このときにもっとも簡単な「技を出す選択」は、**出が一番早い技を出す**こと。そうなると、リーチの長い立ち小Ⓚがおすすめになる。この立ち小Ⓚ、ほとんどのキャラは「出るまでの早さ」が一緒。おたがいに立ち小Ⓚを出せば、まず相殺は起きるだろう。予測できれば準備もできるというものだ。だが気をつけてもらいたいこともある。出の早さこそほぼ全キャラ同じだが、**2発目の立ち小Ⓚを出すまでの早さが違うキャラもいるのだ。**こうなると、相殺後は危険。要注意だ。



応用システム学



かゆいところに手が届く!

課外授業

一夜漬け講習

講師 はまー教諭

コーナーを立てて大きく取りあつかうほどのものではないけれど、知っていればなにかと役に立つ細かい知識をまとめて紹介!
●根性ゲージをためるなら挑発せよ! ●ツープラトンは痛いわりにゲージもたまらないので、くらうだけソン! ●ボタンだけの技はガンガン押しっぱなしにしよう!

根性ゲージ ア・ラ・カ・ル・ト

ゲージのたまる法則

結論からいうと、ゲージは、
①技を出す
②技を当てる
③攻撃をくらう
④熱血受け身をとる
⑤相手の攻撃をガードする
⑥挑発する
といった行動によって増える。

①技を出す、**②技を当てる**は、各技ごとに増加率が決められている。一見使えない技でも、実は出すだけでかなりゲージをためられる場合もあったりするので要チェック。ただし、完全燃焼アタックとツープラトンは何発当てようがゲージは増えないのであしからず。

③攻撃をくらう、**④熱血受け身をとる**は、どんな攻撃であってもそれぞれ10分の1ずつ増えていく。**⑤相手の攻撃をガードする**も技に関係なく一定量増えるが、量的には雀の涙だ。なお、ツープラトンや投げ技などについては、最初の1発分しか増えない。

⑥挑発するは、挑発ポーズをとっているあいだ中たまり続けていく。もっとも効率よくゲージをためることができるので、スキあらばこまめに補充しておきたいところだが、挑発は途中でやめられないので反撃には注意。

勝って兜の緒をしめよ!?

試合に勝利したあとは技を自由に出すことができるが、実はこのときもゲージがたまっているのだ。うまく多段必殺技などをダウン中の相手に当てれば、1ゲージ近くためることが可能なキャラもいる。

命がけでためているのです!

根性ゲージには、技の発動以外に、もう1つ隠れた役割がある。それは、攻撃力のアップだ。ゲージをためればためるほど、ツープラトン以外の攻撃のダメージが上がっていく。



多段必殺技はバリバリゲージをためられるぞ。



挑発している時間はキャラによって違うため、1回でたまる量には微妙差がある。



同じ連続技でもこれだけ差がつく。

入力関係あれこれ

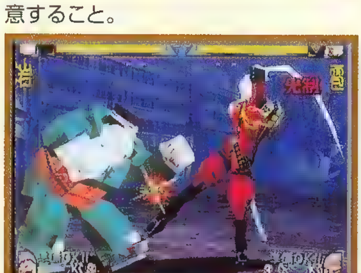
先行入力についての注意

「ジャス学」では快適な操作感覚を実現するため、先行入力を採用している。ただし、注意点が2つ。先行入力がきくのは、どんなに余裕があろうとも次の技まで。立ち小Ⓟ→立ち小Ⓚ→立ち大Ⓟと熱血コンボを出したいときは、小Ⓟが完全に出終わってから大Ⓟを押さなければならない。これはレバーも同様で、たとえば夏でジャンプ小Ⓚ→ジャンプ大Ⓚ→空中ジャンピングサーブとやるときは、ジャンプ大Ⓚが出始めてからレバーの入力を開始しよう。

開幕は押しっぱなしで!

試合開始前や完全燃焼アタック・ツープラトンの暗転中は、ボタンを押しっぱなしにしておくことで、行動可能になった瞬間に技が出てくれる。

ただし試合開始目に限っては、レバーの入力を受けつけてくれないので注意すること。



相手の先行入力ローが届く前に完全燃焼アタックを入力するのは、ほぼ不可能に近い。

全国20万人の大砲ファンよ、立ち上がれ!

巨根大砲主義

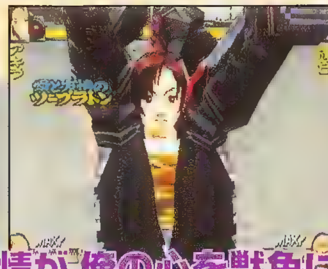
すべての源泉は大砲である!大砲よ永遠なれ!

というわけで、話題のツーブラトン人間大砲を特集してみましたん。

人間を兵器化した場合に生じる諸問題を展開するのがこのコーナーの主旨でありまして、「やっぱり大砲にするなら、くらってうれしい姉ちゃんがいいやウヒヒ」という企みはまったくないのよ。それにしてもキレイな足だ。

担当:福田 柵太郎







苦悶の表情が、俺の心を獣色に染めてゆく。

ナマ足全開、パンチラフルバースト。

結局のとこ、それかい。





親方たいへんだよ!空から女の子が!

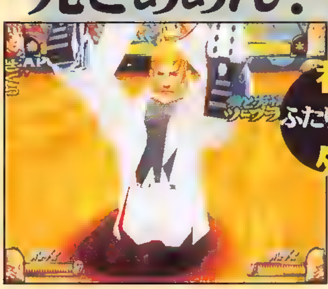


なぜこんないたいけな少女たちが弾丸にならなければいけないのか!

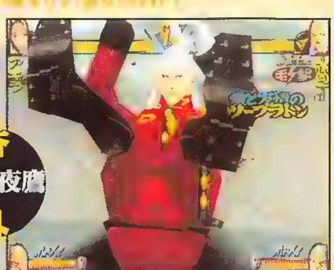
俺は砲弾になった。着弾時の髪の乱れはおろか、頚椎破損も気にしねえ。体を流れるものは血でもオイルでもなく…ただ友情。



兄さぁあん!



番外 ふたり夜鷹



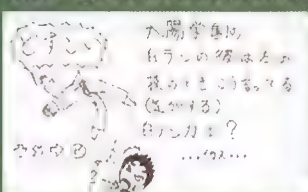
恭介えええ!

ジャスティスアイランド

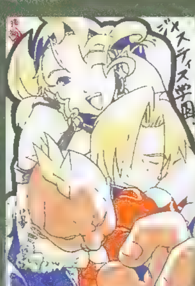
今日の議題「恭介の幻影キックが「どすこい」と聞こえる」

（東京都　2－Bさべちよ君）

本日はどすこいコメンテイター兼作家のドス・パトス氏にお越しいただきました。恭介どすこいボイス現象について一言お願いします。「このDos Come Here（ドス来い）という言葉には非常に不愉快な思いをさせられっぱなしだ。先日も日暮里のゲーセンでくだんの恭介君が幻影キック通り名どすこいを使ったので私はシカゴから自家用ジェットでマッハやってきたのにゲーセンには誰もいなかった。無駄足を踏まされた思いだ。つーか踏まされた。恭介君もただ「遅いっ！」と叫んでいるだけで悪気はないと思うのだが…」ありがとうございました。



⬆（静岡県　グレワミミフ君）
これが問題の幻影キック。朝の静かなゲーセンではちゃんと「遅い！」といっているのだが。



➡（佐賀県　日向海さん）
☆ボーマンの精がトレビアーーン

私立ジャスティス学園より こんな学校だったら嫌だBEST3

1 市立ジャスティス学園
2「い」太陽学園
3 聖マリア外道学園

（千葉県　ガリバー君）



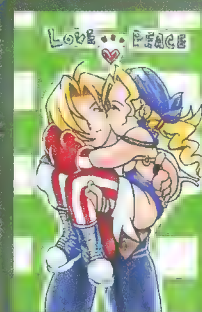
➡（福岡県　逢坂くゆりさん）
☆ツッパリにツッパリきってるぜ！道でバッタリ出会ったら目をそらしとくが生きる術だ。



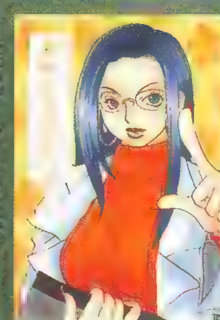
➡（新潟県　[illegible]さん）
☆天命の非情な仕打ち[illegible]
[illegible]

⬇（神奈川県　ぶりてんTEA君）
☆正規ジャス学メンバーより目立っているんですけど、それも一つの正義。春風の友情クロスオーバーMAXだ！





➡（千葉県　文月美和さん）
☆まぁ、そんな彼女のロイ[illegible]
[illegible]



➡（群馬県　いずみ凪さん）
☆保健室の奥深く、白衣の悪魔が住む[illegible]

「風紀委員鑑恭介 美人役員秘書と…」

恭介が好きで好きでたまらなかったあの頃。いつものように行きつけのゲームセンターでジャスティス学園にコイン投入。すると、キャラ選択画面に変化が！「あ、雹兄ちゃんが使えるんだ」

早速雹主役雷蔵脇役でスタート。コマンドなどは不明なものの、小足からの連続技とツープラトンで無理やり進む。

と、ジャスティス学園正門前に愛しの恭介が。しかしこの兄弟、恭介のエンディングでもアヤしいと思ってたけど、ブラコンだなぁ。など考えているうちに最終戦。

今の今まで出なかった兄ちゃんダクネス、別名暗黒幻影斬（福:正式名称だってば）で完全燃焼フィニッシュ。そしてエンディングへ…。ブラコン以上のものを見せて頂きました。

しかし、こんなエンディングでいいんですか？カプコンさん（私は嬉しいけど）。

そうして、どんなに残業で遅くなってもゲームセンターで雹と恭介をプレイするのが日課となってしまいました。おかげで初めて対戦で4連勝することもできました。

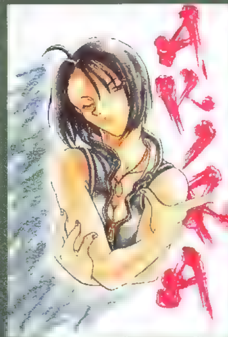
愛の力って偉大だなあ。
最後に一言。24才役員秘書って恭介は嫌いでしょうか!?
（東京都　望春香さん）

ジャスティス「アイコント（日）福田

水温42°C
気温28°C



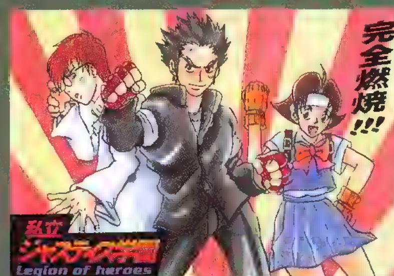
⬆（大阪府　香月まさるさん）
☆五輪高校の校風に共感した人はすぐさま部活動に汗と青春を捧げよう。



⬆（千葉県　文月美和さん）
☆おつむコンの勝ちポーズがゲト高生たちの神経を弛緩させる。または逆なでブチ切れ。

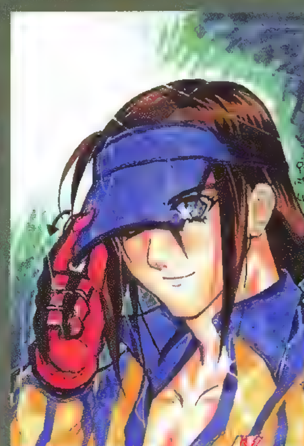


⬆（静岡県　夏野さん）
☆パルス伝導！ガッツ共有！

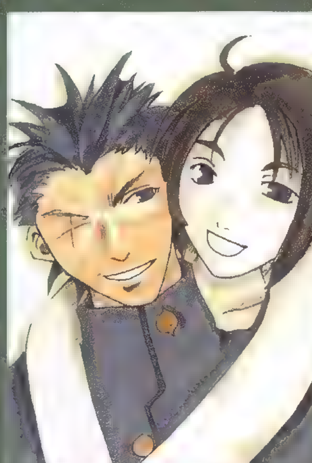


⬆（大阪府　霜月メタルさん）
☆熱血維持最優先！最後の最後の最後まで！

質実剛健



⬆（埼玉県　いちにのさん）
☆痴話喧嘩もナイスセーブ。協和と仲裁の天才キーパーロベルト三浦！



⬆（千葉県　香月京さん）
☆舎弟ではなく兄妹。次は醍醐＆あきらの協奏パワーで他校をシメたいところだ。



⬆（青森県　黒川春姫さん）
☆生徒達は強く輝く、太陽のように！

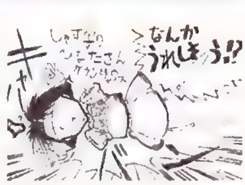
次のページに続く（のか？）！



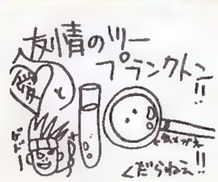
⬆（千葉県　中国雑技団団長君）
☆マジ？



⬆（愛知県　ヴェナさん）
☆続編では日本語堪能になってたり。



⬆（東京都　中Kモリガン君）
☆なぜか？戦いこそが彼女のお気に入りだからだ。



⬆（大阪府　ミドルネーム「マムシ指のおりん」さん）☆ア、アオミドロー！

Written by 福田 帰太郎

こまっちんぐ ウオッチング 第12045夜

人形は顔が命であるように、ゲームキャラも生命は顔面であります。勝てば笑い、負ければ泣き、痛みを感じれば苦痛に顔を歪ませる。

～痛覚特集～



突然Quiz!

次の悲鳴と写真の正しい組み合わせを考えてください。（正解は欄外に）

- A アーメンオーメンカンフーメン！
- B オーシエルショック！
- C WAO!モーレツ！
- D ひでーぶ（NGワード）！
- E ぜったーい、きらいだっ！
- F [illegible]っ！
- G [illegible]メダマーン！
- H ばかやろー！
- I なぜっ！
- J [illegible]いぜ！
- K [illegible]じゃないっ！
- L [illegible]でガンす！
- M [illegible]
- N [illegible]ぜ（俺が）！
- O やられ[illegible]ちゃったかな！
- P [illegible]いかんじ！
- Q [illegible]ーっ！
- R [illegible]ワ！

（註1）忍者マン一平…忍者学校に通う少年少女たちの忍術模様を描いた名作アニメ（と漫画）。主人公の一平君は目玉を自在に取り外して、秘密情報を得ることができた。（註2）アイバンク…眼球銀行。提供された角膜を角膜移植が必要な患者にあっせんする機関。

キミの瞳は10,000ロベルト

[illegible]ロベルト[illegible]マン一平説（註1）[illegible]（註2）[illegible]する[illegible]今ここに[illegible]

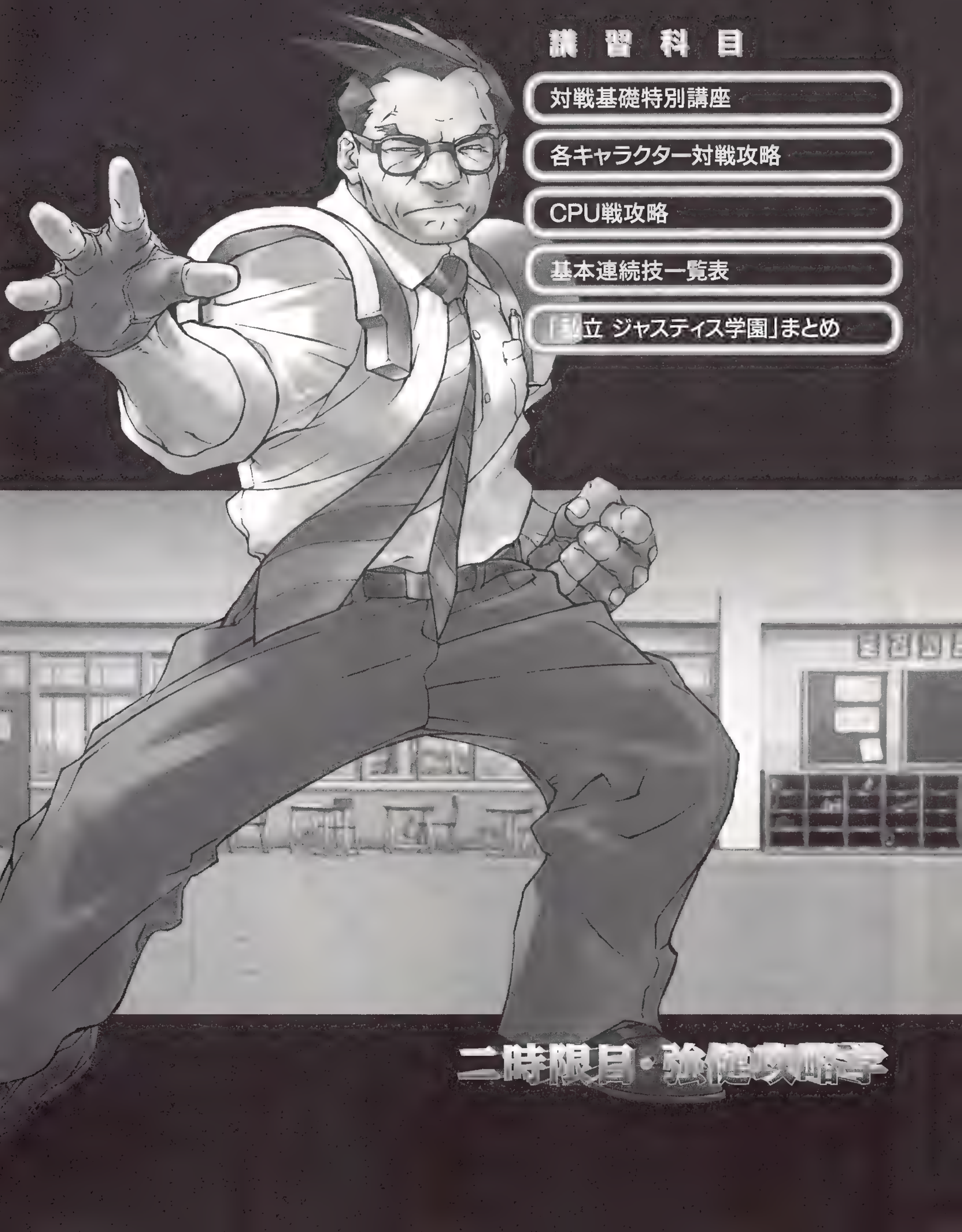


なんとなく、なんとなくなんだけど、このティスア人型決戦兵器してない？



スリラー恭介…以上。

答え 1=N／2=R／3=B／4=J／5=L／6=P／7=A／8=E／9=O／10=F／11=M／12=C／13=Q／14=G／15=D／16=I／17=H／18=K／こんなところまで見ていただいて恐縮です。



講習科目

- 対戦基礎特別講座
- 各キャラクター対戦攻略
- CPU戦攻略
- 基本連続技一覧表
- 「私立 ジャスティス学園」まとめ

二時限目・強健攻略学

ジャスティスワールドで生き残るために

対戦基礎特別講座

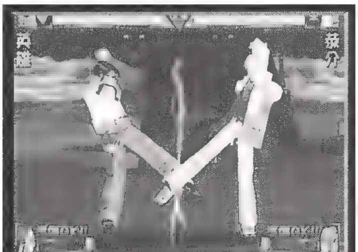
「ジャス学」をプレイするうえで真に大切なもの、それは連続技を覚えることでも正確な操作でもない。すべての要素についてポジティブに考えられる「心がまえ」なのである。ここではテクニック的なことよりも、むしろそういった「ハートの改革」を目的としたい。

担当：はまー

いつでも胸を張ってその瞬間を迎える努力をせねばならん！

～ステップ1～ 小攻撃が重要！

「ジャス学」の対戦は、小攻撃の使いかたや対処方法が非常に重要。熱血コンボがあるため、無理にリスクの高い大攻撃や必殺技から入る必要がないからだ。しかし逆に、小攻撃を使いこなしたうえでないとほかのプレイヤーとの差がつく部分、つまりそこから連係を仕掛けていくなどの応用がうまく機能しないともいえる。小攻撃の使い勝手が悪いキャラであっても、ほかのキャラの小攻撃がどれだけの役割をはたしているかを知らないと、それに対応することもできない。

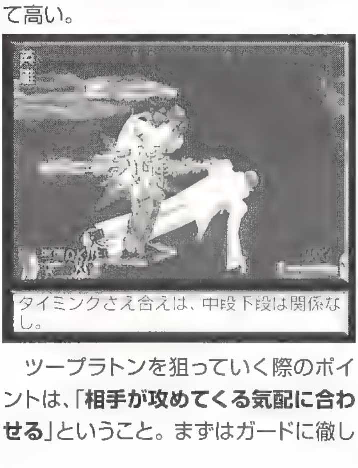


小攻撃が強いのではなく、小攻撃が基本だということを意識しよう。

リスクの少ない小攻撃から大ダメージを奪えるとなると、対戦の動き的には自然と「技のバリエーションによる連係合戦」よりも「厳選された技による間合いとタイミングの攻防」が焦点となってくる。ゲームに触れたばかりの頃は熱血コンボによるゆさぶりに注目しがちだが、実はそこへ持っていく前の「いかに相手を自分の仕掛けたい戦術の土俵にあげるか」こそが重要なのだ。

～ステップ2～ 切り返しにはツープラトン！

牽制合戦に負け、さらに連係をしかけられてしまった場合、基本的にはツープラトンによる割りこみを狙っていく。根性カウンターよりも確実性が高く、決まったときのダメージも安定して高い。



タイミングさえ合えば、中段下段は関係なし。

ツープラトンを狙っていく際のポイントは、「**相手が攻めてくる気配に合わせる**」ということ。まずはガードに徹して間合いやタイミングを意識しつつ、相手が連係で勝負にきたと感じた瞬間に頭を切りかえられるかどうか。ここでも「**連係内容**」よりは「**心理的なタイミング**」を読めるかどうかのほうが重要になってくる。

～ステップ3～ 上を目指すなら根性カウンター！

結局今までの内容は、端的にいえば「かけ声をかけないで、常に手を出しっぱなしでジャンケンしている」ようなものである。グーをチョキに変えるかパーに変えるかの2択に悩むというよりは、「いつ」グー以外のなにかに変えるかが問題になっている。

しかし、この一方向的な駆け引きに別の角度から可能性を与えてくれるの

着目ポイントの変化による駆け引きの違い

例1

小技による間合いとタイミングの駆け引き
- ●回数の調整
- ●使用キャラ独特の戦法
- ●前後ダッシュ
- ●ジャンプ

↓ 主導権を握った

行動の選択の駆け引き
- ●投げ
- ●大技
- ●再び牽制

↓ 投げor大技を選択

技の選択の駆け引き
- ●中段(しゃがみ投げ)
- ●下段(立ち投げ)
- ●密度の濃い連係
- ●『根性カウンター』や『愛と友情のツープラトン』を出されても大丈夫な技

例2

技の選択の駆け引き
- ●小技
- ●中段
- ●投げ
- ●下段
- ●ジャンプ

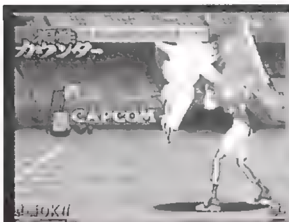
↓ 「小技」以外のリスクが高すぎ

選択の余地なし
- ●ヒットorガードの確認(作業)

（第1段階：小技による間合いとタイミングの駆け引き ⇔ 技の選択の駆け引き）
（第2段階：行動の選択の駆け引き ⇔ 選択の余地なし）

が「根性カウンター」だ。ツープラトンが相手を地上でダウンさせるため、再びタイミングの攻防へ戻ってしまうのに対し、ヒット後エアバーストなどの特殊な効果を期待できる根性カウンターは、もしツボにはまればツープラトン以上の期待値を示してくれる。

さらに根性カウンターには別の期待もかけられる。普段牽制メインで立ち回っているときに、確定ではない技で強引に場を動かすことも可能なのである。こちらはキャラの性能に依存する部分も大きいが、「**ジャス学の世界観に合ったハデな立ち回り**」を期待する人は、ぜひともチャレンジしてみてほしい。



オリ[illegible]の[illegible]かいて、反[illegible]以外の[illegible]的で[illegible]カウンター



[illegible]につなげることか[illegible]

～ステップ4～ エアバーストでラッシュをかける!

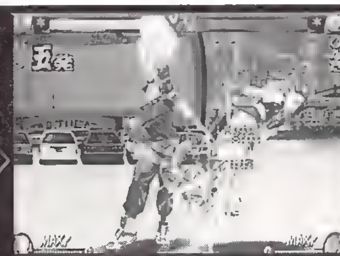
「ジャス学」の場合、エアバーストに持っていくメリットとして、「連続技としての攻撃力」には(一部のキャラをのぞいて)それほど比重は置かれていない。タイミングが難しいぶん、地上連続技のほうが安定するぐらいだ。しかし、それでもエアバーストを狙っていって損はない。その大きな理由は、「空中にいる」という不安定な状態を、自力で相手に強制できることにある。

今まで述べたとおり、「ジャス学」では(リターンを考えず、ひたすらリスクのみを最小限に押さえていった場合)地上で一気に大ダメージを与えることが非常に難しい。しかし、自由に身動きのとれない空中の相手に対しては、直接的な「セットプレー」で即効性のダメージを狙うことができる。

ただ、相手が不安定な状態にいるだけに、思ったとおりにダメージを与えられるようになるまでにはそれなりに研究と経験が必要とされる。地上連続技がお手軽なだけにここでの努力をつい、おこたりがちになってしまうが、こういう「自分の力量次第でダメージが望めるチャンス」を見送ってしまうのは非常にもったいない。「熱血受け身をとられて連続技が確定しない」となげくのではなく、「地上戦よりも大きなチャンスを何度も得られる」のだと考えてみよう。



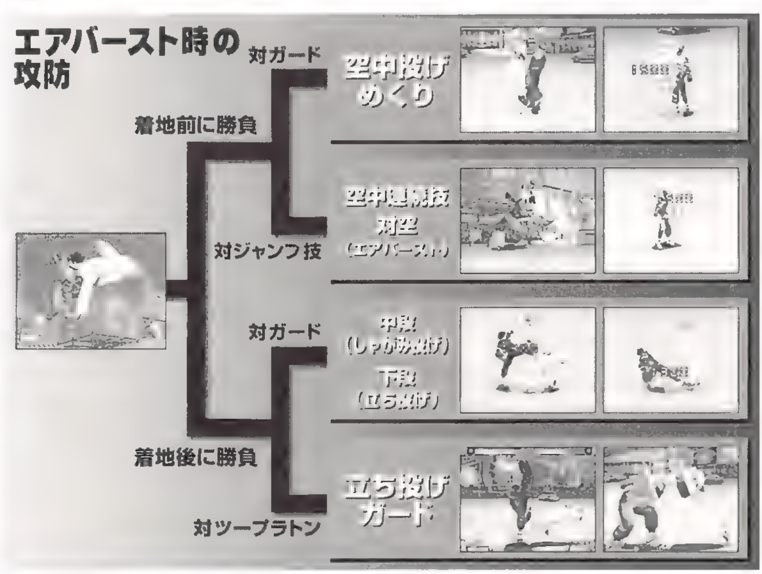
最初の1回で読み勝てば、



直接手応えが返ってくる。選択次第ではさらにラッシュ継続も可能だ!

受け手にまわったときの判断要素の一例

可能な行動	相手に対する注目ポイント
反撃orガード	・牽制なのか? ・連係への布石なのか?
↓ 反撃を選択	↓ 連係がくると判断
ツープラトン or 根性カウンター	・連続ガードにならないか? ・途中でやめられても反撃できるか?
↓ 根性カウンターを選択	↓ ツープラトンでは無理と判断
レバー入れ攻撃 or 必殺技 or 完全燃焼アタック	・密度が濃くて潰されないか? ・ジャンプや軸ずれなどの要素でスカらないか?



忘れかけた思いをバツを使って思い出せ！

対戦攻略 capture of encounter 一文字伐



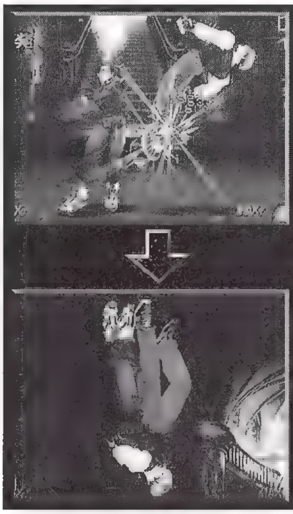
担当：ワイルダーKEI

キャラ特性と基本戦術

基本から発展、発展から基本に戻る それがバツの闘いかただ！

相手キャラにダメージを与えるためには、当然攻撃しなくてはならない。そのためにまず最初に覚えることは、立ち小Ⓚ(×2)→立ち小Ⓟ→➡+立ち大Ⓟ→ガッツアッパー(orエアバースト)だ。こいつでガンガン攻めていこう。

ガッツアッパーヒット後の攻防



突きあげたら、

まずは空中投げ。いってみよう。

ガッツアッパーまで決めることができたら、相手キャラが着地するまでのあいだも休まず攻めていこう。ここでの攻めの選択肢は、大まかに分けて2つ。空中にいるあいだに攻撃を仕掛けるか、着地したところを攻めるかだ。

●相手キャラがまだ空中にいる場合

ガッツアッパーを当てれば当然相手キャラは空中にふっ飛ばされるので、おそらく熱血受け身をとるだろう。そこに空中投げを狙うのだ。ただしあまりにも早く投げにいくと投げ抜けをされてしまうので、ほんの少しだけタイミングを遅らせてから投げにいくといいだろう。念のため、小Ⓟ+大Ⓟは連打しておくことをオススメする。この投げに対して小攻撃で対応されるようになったら、ガッツアッパーで着地する前の相手キャラを突きあげよう。

●着地したところを攻める

着地を攻めるというのは、空中投げにいかず相手キャラが着地するのを待ってから攻撃するというもの。この状況においての選択肢は、空中にいる相手キャラを攻めるときとは比較にならないほど多い。それは立ち小Ⓚから⬅+大Ⓟ、またはしゃがみ大Ⓚ、三日月キック（←「有利な立場を利用せよ！」へ）、立ち投げである。レバー入れ攻撃は中段下段とゆさぶりをかけるために、投げはツープラトンを防ぐためにある。

そして、これが発展型だ！

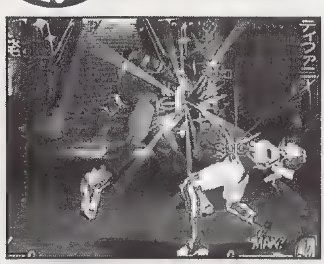
基本コンボばかり使っていると、さすがにガードに徹せられて、そのうち根性カウンターなどで反撃を受けてしまう。そこで、立ち小Ⓚから立ち小Ⓚへはつながず、立ち小Ⓚ一発から⬅+大Ⓟかしゃがみ大Ⓚ→➡+大Ⓟ→ガッツアッパーのどちらかへつないでいこう。また、キャンセルをかけて三日月キックを出してもかまわない。もし相手がレバー入れ攻撃をガードしたら、ガッツアッパーを出すのはやめて、少し様子を見よう。

ちなみに、三日月キックは小で出すと移動距離が短い2段技となり、大で出すと移動距離の長い3段技となる。しかし、しゃがんでいる相手キャラには大で出しても2ヒットになる。硬化時間はどちらも一緒だ。

流星キックは威嚇だ！

流星キックは、ガードされると上にはね跳んでしまうちょっと使いにくい技。しかし、技というものはなにも攻撃するためのだとは限らない。威嚇としても移動技としても有効に使っていけるのだ。威嚇のしかたは、最初は立ち小

COLUMN 有利な立場を利用せよ！



こうなればチャンス！

オレの三日月キックはな、相手キャラの体に当てさえすれば、オレのほうが先に動くことができるんだぜ。もちろんガードされたとしてもな。これを利用しない手はないぜ。それからな、相手の反応速度が遅ければ、たとえ根性カウンターをかけられたとしても、すぐに立ち小Ⓚを出しておけば潰すことができるのさ。三日月キックを出したあとの選択肢は、立ち小Ⓚ、立ち投げ、垂直ジャンプからのジャンプ攻撃、ツープラトンなどいろいろと揃ってるぜ。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★★★	★★★	★★★	オレのツープラトンは、W気合弾という技だ。一緒にでかい玉ブチこんでやろうぜ！

Ⓚを1～2発出して牽制しておき、そこからバックジャンプしながら立ち小Ⓚを出す。そうしたら、着地する前に流星キックを出して、相手キャラの目の前に着地するようにするのだ(このとき当てないように注意する)。着地したら、ツープラトンを狙ってみよう。すぐ立ち小Ⓚからコンボを狙いにいってもかまわないが、流星キックの硬化時間は思いのほか長いので、立ち小Ⓚが出る前に相手キャラの攻撃をくらってしまうことがあるので注意しよう。

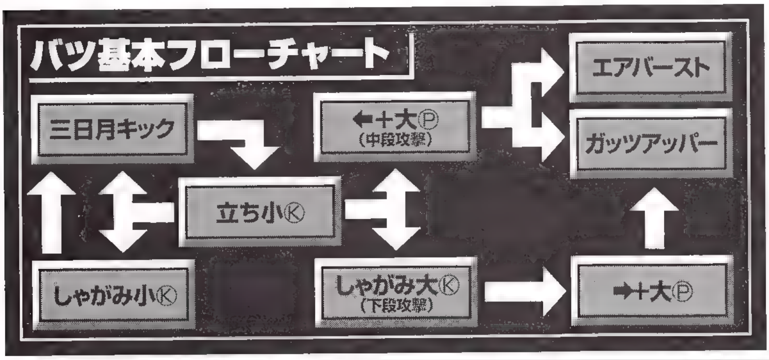
移動技として使う場合は、エアバースト(完全燃焼のほうではない)を決めたときのみ使う。空中で通常技を➡+大Ⓟまで決めたらすぐに流星キックは出さず、少しタイミングを遅らせてから出すようにしよう。すると、相手キャラよりも早く着地することができるのだ。着地したあとの攻防は、ほとんど「着地したところを攻める」のところと同じだ。

そのほかの使いかたとしては、空中根性カウンター専用の技としても使える。昇陽拳、実直拳を空中ガードしたときや、響子の昇天切開の2段目などにかけてみよう。

COLUMN 連打のしすぎは禁物だぜ!!

づぁ～!! おう! また会ったな。一ついいことを教えておいてやろう。オレの持つ完全燃焼アタックに、エアバーストってのがあるよな? これって初段のアッパーがヒットしたあとにボタンを連打するとヒット数が増えるんだけどよ、流星キックまで連続ヒットしねぇんだよな、これがまた。だがな、ボタンを押す回数を減らすことで、流星キックを➡+大Ⓟに変化させることができるんだぜ。とりあえずアッパーが決まったら、上昇中に6回ほどボタンを押してみてくれ。そうすれば、フィニッシュ技が➡+大Ⓟになるはずだ。この➡+大Ⓟのあと、自分で流星キックを出すことだってできるぜ。

バツ基本フローチャート



ゲージ使用ポイント

ゲージのほとんどは、ツープラトンとエアバーストに使用する。エアバーストは熱血コンボの最後に出す技として、ツープラトンは本文中に説明してある箇所での戦法として組みこむ。わかりやすく言えば、エアバーストはガッツアッパーの代わりである。全開気合弾は⬅+大Ⓚからしかつながらないので、ちょっと使いにくい。

これだけは覚えておこう オススメ連続技A

オレを使ううえでの基本中の基本。それがこの熱血コンボだ。下段技とか中段技がないのが弱点ではあるが、攻めの要だからよく覚えておくんだぜ。

立ち小Ⓚ(×2) → 立ち大Ⓟ → ➡+大Ⓟ → ガッツアッパー



連続技

B 立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→立ち大Ⓚ→↘+大Ⓟ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓚ→小Ⓟ→大Ⓟ→➡+大Ⓟ

C 立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→ガッツアッパー

バツの連続技は、基本的にエアバーストにはいかないものが多い。一応エアバーストにいくためのコンボルートはあるのだが、浮かせ技である↘+大Ⓟのリーチが短いため、離れた間合いからコンボをスタートさせても届かないことがあるのだ。それでも、決まるともの凄く爽快だったりする。三日月キックからの選択肢として使ってみるのもいいだろう。

根性カウンター推奨技	ガッツアッパー	アッパーキック	流星キック	
	➡⬇↘+Ⓟ	↘+Ⓚ	空中で⬇↘➡+Ⓚ	どれもちょっと使いにくいが、切り返す手段としては十分だ。↘+大Ⓚは技の出は早いが、出る方向がね…。



担当：ワイルダーKEI

太陽のように熱い心！誰にも冷ますことなんてできやしないよ！

対戦攻略
capture of encounter

若葉 ひなた

キャラ特性と基本戦術

ストレス解消にはひなたが一番！

ひなたというキャラは、「連続技面白い!! 動きが素速い!!」がウリで、プレイしていて爽快なものがある。そのひなたの使いかたを説明していこう。まずは、このひなたページの連続技を覚えてほしい。そう、ひなたを使っていくうえでメインとなるコンボだ。その中で最優先で覚えてもらいたいのが、立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→しゃがみ大Ⓚ→小連撃拳だ。連撃拳を大ボタンで出さないのは、相手キャラをふっ飛ばさないためだ。小連撃拳をヒットさせたあとというのは、相手キャラとの間合いが離れず、しかもひなた側が先に動くことができるからだ。

では小連撃拳ヒット後は、どのような行動をとればいいのか？ 答えは、

①再び同じコンボを叩きこむ

②立ち投げ（←「投げるだけでは終わらないのよ！」へ）

の2つだ。①は小連撃拳後にくる、ひなたの打撃技を、立ち小Ⓟや必殺技で返そうという相手に使える。何度も言うようにひなた側が先に動けるので、相手キャラの技が出るまえに、立ち小Ⓚで防ぐことができるというわけだ。②は、ツープラトンでひなたの打撃技を防ごうとする相手に対して有効だ。

また、再びコンボを叩きこむときは、少し工夫を凝らしてみよう。立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟまでは同じ。普通ならこの次はしゃがみ大Ⓚへと流れるのだが、これを⬅＋大Ⓚに変えてみよう。この技は、しゃがみガード不能の中段技だ。しゃがみ大Ⓚばかり出しているといずれはガードされてしまうので、⬅＋大Ⓚもまぜて使うようにするといい。⬅＋大Ⓚのあとにつなげる技は、小昇陽拳だ。

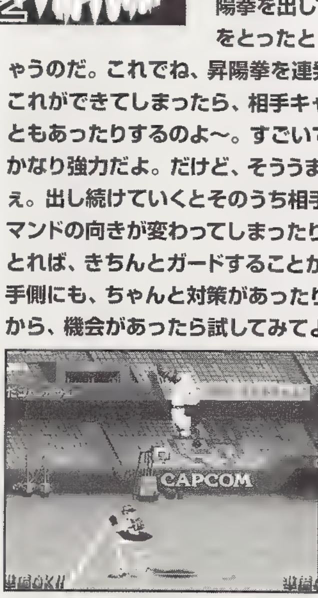
どうしても小連撃拳をガードされてしまい、根性カウンターや反撃をくらってしまうというのであれば、大連撃拳にしてしまってもかまわない。大連撃拳はガードさせれば間合いが開くので、反撃されにくい。できればここで、しゃがみ大Ⓚがヒットしたかしないかを、確認してからコマンドを入力できる目を養えるようになれれば理想的だ（←「私は太陽にように昇り続けるのよ！」へ）。

守りも充実!! 相手の攻めを切りかえせ!

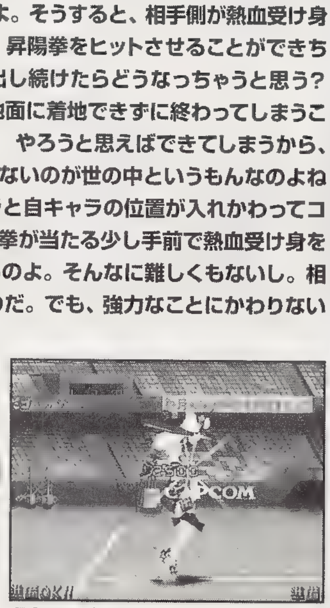
ここでは、根性カウンターについて説明していこう。ひなたの根性カウンターは、かなり優秀なほうである。レバー入れ攻撃では、⬊＋大Ⓚと➡＋大Ⓚだ。⬊＋大Ⓚは、ひなたの持つレバー入れ攻撃の中では攻撃判定の出るのがもっとも早い技だ。しかも、これがエアバースト始動技というのはとても嬉しい。➡＋

COLUMN 2 私は太陽のように昇り続けるのよ!

ジャジャ～ン！ ここで、あたしがちょっと昇陽拳のいい話を教えてあげるよ。⬅＋大Ⓚのあとに小昇陽拳を出せば、当然連続ヒットさせることができるよね？。これで相手キャラを浮かすことができたら、もう一度小昇陽拳を出してみてよ。そうすると、相手側が熱血受け身をとったとしても、昇陽拳をヒットさせることができちゃうのだ。これでね、昇陽拳を連発して出し続けたらどうなっちゃうと思う？ これができてしまったら、相手キャラは地面に着地できずに終わってしまうこともあったりするのよ～。すごいでしょ？ やろうと思えばできてしまうから、かなり強力だよ。だけど、そううまくいかないのが世の中というもんなのよねぇ。出し続けていくとそのうち相手キャラと自キャラの位置が入れかわってコマンドの向きが変わってしまったり、昇陽拳が当たる少し手前で熱血受け身をとれば、きちんとガードすることができるのよ。そんなに難しくもないし。相手側にも、ちゃんと対策があったりするのだ。でも、強力なことにかわりないから、機会があったら試してみてよ。



このとき、コマンドの向きに注意。この場合は左側に⬅⬇⬋と入力しないと昇陽拳は出ない。

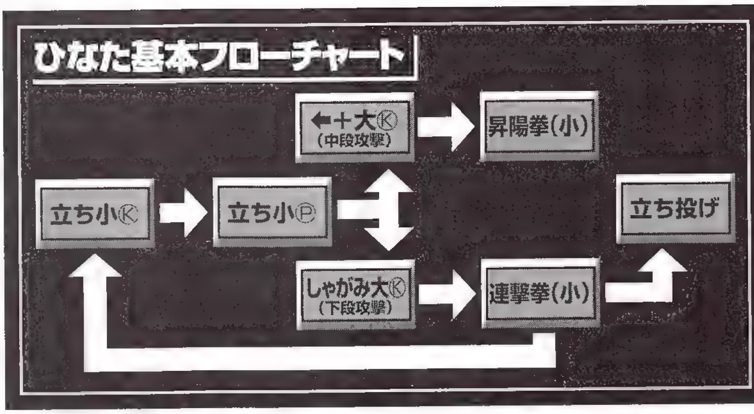


そうすれば、ちゃんと相手キャラ方向に出てくれる。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★	★	★	ひなたのツープラトンは、ゲージを増やすことの出きる「ガッツ百倍」だ。完全燃焼アタックが強力で、ゲージをよく使うキャラにはもってこいのパートナー。

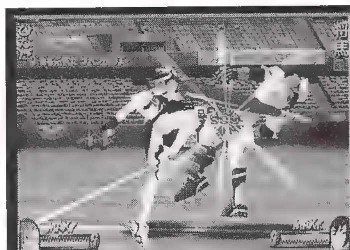
大Ⓚは2番目に早いレバー入れ攻撃で、リーチがとても長いのが特徴だ。間合いが開いているときに使うといいだろう。英雄の大真円蹴をガードしたときなどが狙いどころだ。ちなみに、↘+大Ⓚも見た目よりかなりリーチがある。

必殺技では、ダントツで炎舞脚。上昇中に出る膝攻撃が、立ち小Ⓚなみに早いのだ。しかし、注意すべき点がいくつかある。それは、いくら攻撃判定の出が早いとはいっても、コマンドを入力している間にある程度時間が経っているということと、間合いが離れていると早く出る膝の部分を当てられないということだ。しかも、この場合だとしゃがんでいる相手キャラに当たらないこともあるのだ。ここまで言ってしまうと使えないように思えてしまうかもしれないが、そんなことはない。コンボのほとんどは立ち状態からなのだから。レバー入力の早さに自信のある人は、思いきって大攻撃の部分に根性カウンターをかけてみよう。膝の部分で、相手キャラのレバー入れ攻撃を粉砕または相殺して突き進んでくれる。炎舞脚は、小でも大で出してもかまわない。



あたしのエアバーストって、けっこう強力なのよねぇ〜

ひなたを使う場合、エアバースト自体を狙いにいく…といったことはあまりない。なぜなら、ほとんどが立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→しゃがみ大Ⓚだからだ。ではどこでエアバーストを狙うのか？ それは、根性カウンターからである。根性カウンターで使うレバー入れ攻撃は、もちろん↘+大Ⓚ。これが決まったら、空中で小Ⓟ→小Ⓚ→ファイヤー旋風脚とつなげていこう。とても簡単でお手軽である。ゲージがないときは、ファイヤー旋風脚の部分を➡+大Ⓟで代用しよう。

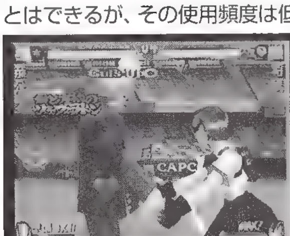


この膝が早いんよ。

ゲージ使用ポイント

ひなたの場合、ゲージのほとんどは空中ファイヤー旋風脚に使う。なぜならば、根性カウンターとして↘+大Ⓚがとても使いやすく、エアバーストに持ちこむことがとても多いからだ。

エアバーストは、大攻撃（しゃがみ大Ⓚからはつながらない）からつなげることはできるが、その使用頻度は低い。そのほとんどが、メインの熱血コンボになるからだ。それから、これはちょっと特殊な使いかただが、ひなたをパートナーにしてもう一人のキャラを闘わせ、ツープラトン（ガッツ百倍）を使ってゲージをためさせるのだ。そしてゲージをためることができたらひなたにチェンジし、そのたまったゲージをファイヤー旋風脚のために使わせるのである。



他のキャラにゲージをためさせて、



そのすべてを自分で使っちまう。

COLUMN 投げるだけじゃ終わらないのよ!

ねぇねぇ君たち、立ち投げを決めたあと、相手が起き上がるのを待っていたりしてな〜い？ それってすごくもったいないよ。投げたあとのあたしって早く動けるのよ。ようするに追い打ちが可能ってわけね。やりかたはね、投げを決めたら少しだけ前（相手キャラ方向）に歩いて、立ち小Ⓚ（×2）→↘+大Ⓟと決めるの。ここまでは連続ヒットだよ。問題はそのあとね。そのままキャンセルをかけて小昇陽拳を出してもかまわないけど、空中で根性カウンターを出してくる相手にはやめたほうがいいよ。このときばかりは確実に熱血受け身をとられるから。こういうときは昇陽拳は出さないで、相手キャラの着地を狙って、投げ、ツープラトン、打撃のどれかを選択して出すようにしようね。着地時にすぐツープラトンを出すような相手なら投げで、打撃技であがいてくるようならツープラトン…てな具合にね。打撃技もただ単に小攻撃から入るんじゃなくて、いきなりしゃがみ大Ⓚや←+大Ⓚを使って、2択をせまるといいね。これをツープラトンで返されるのは、もう読み負け。君の腕のせいじゃないから安心していいよ。

根性カウンター推奨技	炎舞脚	エアひっかけキック	リバースキック	
	↓↙←+Ⓚ	↘+Ⓚ	➡+Ⓚ	左から順番に、近距離用、中間間合い用、遠距離用として使っていける。しかし、↘+大Ⓚはなかなかリーチがあるので、これ一つ覚えておけば安心だ。

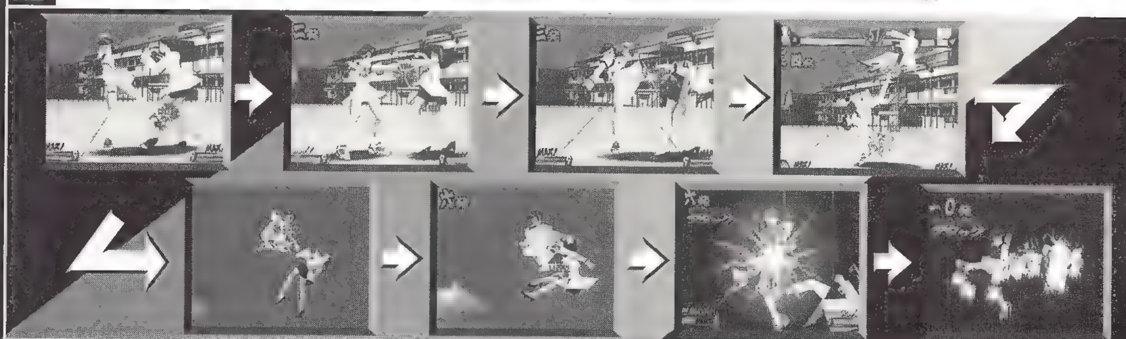
これだけは覚えておこう
オススメ連続技A

この熱血コンボは、ひなたの貴重なダメージ源。このコンボルートのもっとも素晴らしいところは、小Ⓟからしゃがみ大Ⓚが連続ヒットになることにある。しかも、この間はツープラトンに割りこまれる心配もない優れものだ。

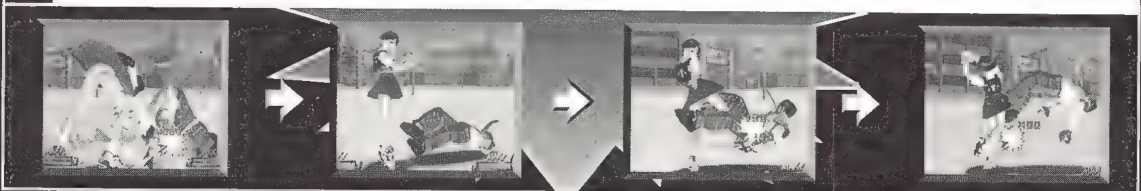


連続技

B 立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→立ち大Ⓚ→↘+大Ⓚ（エアバーストへ）→小Ⓟ→小Ⓚ→ファイヤー旋風脚



C 投げ→立ち小Ⓚ（×2）→↘+大Ⓟ

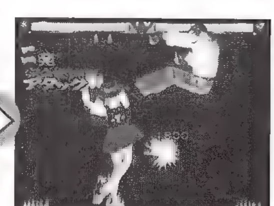


熱血コンボに関しては、**オススメ連続技A**と**連続技C**の投げからの追い打ちが非常に実戦的だが、ほかにもやろうと思えばできるものがいくつかある。**連続技B**のエアバーストのところでゲージがなければ、↘+大Ⓚ後に小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓚ→小Ⓟ→➡+大Ⓟと変化させてもいいし、地上では**連続技F**の⬅+大Ⓚ→エアバーストを狙うことだってできる。ただし、地上で立ち大Ⓚまたはしゃがみ大Ⓚからファイヤー旋風脚は使わないことだ。これは連続ヒットにはならない。しかし炎舞脚や昇陽拳ならば、連続ヒットになる。ちなみに、小炎舞脚は膝の部分は当てずに、2発目の蹴りだけを当てると、ほんの少しだけスキを小さくすることができる。根性カウンター以外で炎舞脚をを使うのであれば、小と大を使いわけてみよう。

D	立ち小Ⓚ（×2）→立ち大Ⓚ→昇陽拳
E	立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→しゃがみ大Ⓚ→炎舞脚（大）
F	⬅+大Ⓚ→エアバースト



立ち小Ⓚからの連係で⬅+大Ⓚを出したときに、



決め打ちで出すべし。

ひなた 放課後のつぶやき

またまたジャジャ～ン！ 何？ 全然つぶやいてないって？ む～そんな細かいことは気にしないの。あたしの売りは、とにかく「うざったさ」なのよ。使っていてもすかっとするよ。メインの熱血コンボなんか特にそうね。ボタン連打でヒット数の増える連撃拳は爽快そのもの。がんがん叩きこんじゃえ～!!

白ラン金髪の風紀委員（兄は刀持った生徒会長）

対戦攻略

capture of encounter

鑑 恭介



担当：はまー

キャラ特性と基本戦術

ほかの生徒とはひと味違うよ

恭介は、安定感プラス強力な連続技を持ちながらも、いろいろとトリッキーな攻防が可能な、「ジャス学」の面々のなかでもかなりおもしろい位置づけにいる。「裏技」のバリエーションを増やしていけば、かなり対戦慣れした相手にも二手三手先をとることができるぞ。

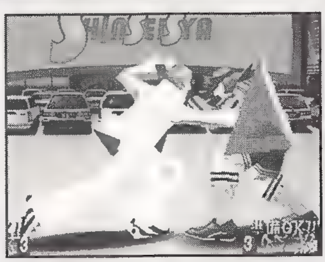
牽制合戦を制したら…

まずは、恭介を使ううえでもっとも重要な連続技を覚えよう。これは、次ページでも紹介しているとおり、**立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→➡+大Ⓚ→雷神アッパー→幻影キック**となる。ただ、この超威力の連続技は「ガードされるといくらでも反撃されてしまう」という欠点も抱えているため、これだけ狙っていればいいというわけにはいかない。そこで、この連続技を最終目標としながらも、いろいろと途中を省くなりしてアレンジを効かせ、やはり最後は幻影キックに戻ってこれるよう工夫してみよう（割りこまれるポイントについては「注意事項」を参照のこと）。一例をフローチャートにしてみたので、そちらを参考にしてほしい。

また、立ち小Ⓚや➡+大Ⓚのあとなどに離れた位置からクロスカッターを出したあとは、思い切ってダッシュして近づこう。クロスカッターは2発出るうえに硬直が少ないので、どこで根性カウンターをかけられてもたいてい潰すことができる。近づいたあとは立ち小Ⓚ・タックルorスライディング（遠距離時のみ）・跳びこみ・投げなどがいい感じだ。

注意事項

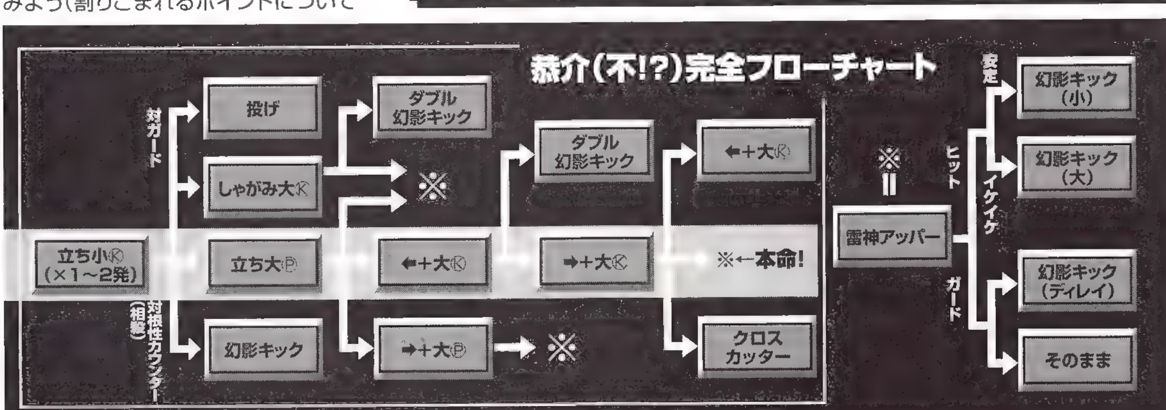
恭介で連係を組みたてる際に、もっとも注意しなければならないのが「通常大（レバー入れ大）攻撃の出の遅さ」。特に気をつけたいのが、立ち大Ⓟ→⬅+大Ⓚ。ツープラトンはもちろんのこと、出の早い小攻撃さえも一方的にくらってしまうのだ。狙われないよう、雷神アッパーなどをうまく使っていこう。



「ガードされても中段だからくらってくれるかも」と期待しても、



たいていは不発に終わる。中段を活かしたいのであれば、立ち小Ⓚから直接いこう。



愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★★★	★★★★	★★★	技の出も最速クラスなので、非常に使える。ヒット後、もし相手が熱血受け身をとらないのであれば、ダッシュしてもう一度ツープラトンが決まるぞ。

太陽学園

自由な校風をいかす!

性能のいい立ち小Ⓚを持っているため、攻めが単調になりがちだが、恭介ならではという戦法もいろいろとある。それらをまとめて見ていこう。

●雷神アッパー

連続技として使用する以外に、技の技の出の早さを活かして、対根性カウンター用としても活躍する。雷神アッパーをガードされてしまうとスキだらけだが、この最中は任意のタイミングで幻影キックを出せるため、相手もうかつに手が出せないはず。さらに幻影キックは空中にいる状態となるため、問答無用のツープラトンでさえもスカすことができる。また、攻撃判定が長く残っていることを利用して、相手の起き上がりに重ねてみるのもおもしろい。やや早めに重ねれば、起き上がり攻撃は完全に潰してくれる。

ちなみに、アッパーのイナヅマ部分は飛び道具をはね返すことができる。遠くで空中飛び道具などを出されても、これではね返して相手の着地のスキに当てることが可能だ。

●幻影ブレイカー

離れた間合いを一気に詰めつつ、しかもガードされても先に動けるという非常に便利な技。通常技キャンセルでは出せないという特殊な性質を持っているので、立ち小Ⓚからキャンセルせずに出すか、雷神アッパー→小幻影キックヒット後などに重ねてみよう。

●幻影ウェーブ

この技を出したあとは2段ジャンプのような軌道で再度はねるため、うまく使えば相手の着地攻めなどを回避することが可能。また、この技を出したあとは、着地までの間いつでもⓀを押すだけで空中幻影キックが出せる。うかつに近づいてきた相手にぶち当ててやろう。さらに、Ⓚを押さなければ着地のスキが少ないので、技を置かれてもツープラトンなどで反撃しやすい。

COLUMN 乱入するなら2P側!?



2P席であれば、左右の向きは関係なし。撃ちまくりだ。

実は、恭介は1P側と2P側で性能が違う(ありがち)。
その違いとは、クロスカッターの性能。具体的には、2P側だと背の低いキャラに対しても「地上のけぞり」で2ヒットさせることができる。逆に1P側だと、1発目が「地上のけぞり」で当たっても、2発目でふっ飛ばしてしまいやすい。ダッシュから強力な連続技が入ることを考えると、やはりダウンさせない2Pクロスカッターのほうが使い勝手がいいかも。

ゲージ使用ポイント

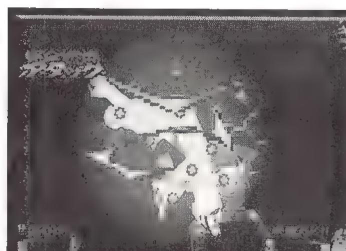
恭介の場合、基本戦法のなかで特にゲージが必要というわけではないので、できるかぎり温存してツープラトンにまわしてもかまわない。とはいえ、無理に意識して「ゲージ貧乏」になってしまっては本末転倒。自分のターンを維持するためにも、適所で完全燃焼アタックを使っていくことをすすめる。

●拡散クロスカッター

遠距離でないとダメージが低いため連続技には使いづらいが、ガードさせれば大きく間合いを離せるうえにこちらが先に動けるようになるので、体勢を立て直しつつダッシュから攻めることができる。ただし、遠くからなにげなく撃っても特殊移動で難なくかわされてしまうので、使うのであれば遠距離よりも、むしろ中距離がいい。とはいえ、近すぎると出かかりを小攻撃などで止められてしまうので注意。

●ダブル幻影キック

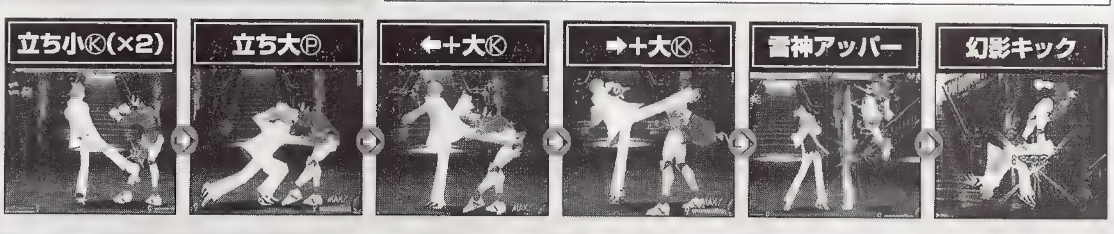
威力が非常に高いので、連続技が確定していてゲージに余裕があるようであれば、積極的に使っていきたい。しかし単発での使用となるとこれが非常に難しく、間合いが少しでも悪いと1発だけ当たって落としてしまい、スキだらけになってしまうことがほとんど。連続技のコーナーでも補足しているように、使える場面を限定しておいたほうが「不慮の事故」は避けられる。



発生の早さは幻影キックと同じ。⬇⬊➡+Ⓚの追加入力を忘れずに。

これだけは覚えておこう オススメ連続技A

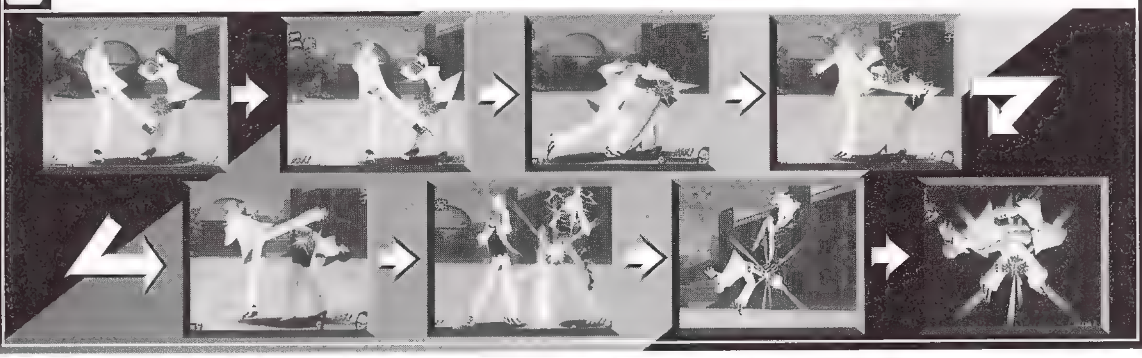
レバー入れ攻撃が2つ入っているので、完全燃焼アタックを使わなくても威力が非常に高いのが特長。最後の幻影キックは、確実にいくなら小、さらに選択肢を増やすのであれば大で前進していこう。ただし相手のジャンプ攻撃には注意。



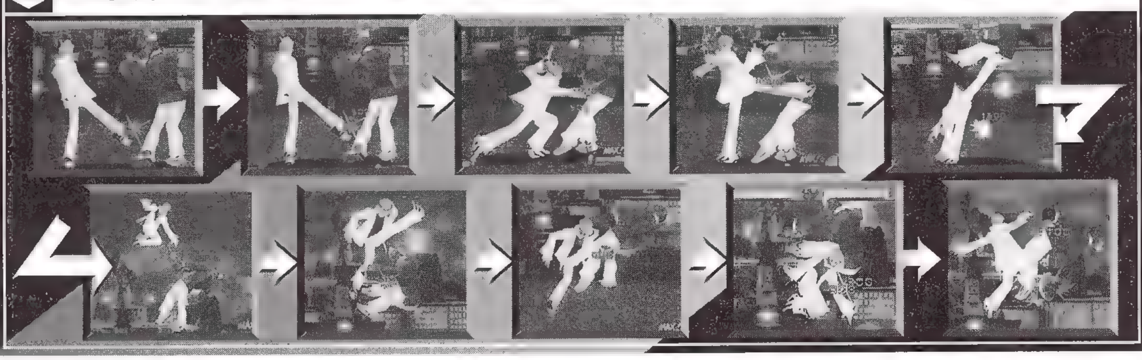
根性カウンター推奨技	幻影キック(大)	雷神アッパー	ダブル幻影キック	
	⬇⬊➡+大Ⓚ	➡⬇⬊+Ⓟ	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓚ	(ダブル)幻影キックは攻撃発生がとても早いので、小→小以外にかければ、たいていヒットする。ただしリーチが短いので、遠距離では雷神アッパーを使おう。

連続技

B 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→➡+大Ⓚ→雷神アッパー→幻影キック(→ダブル幻影キック)



C 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→↘+大Ⓚ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓚ→小Ⓟ→幻影ウェーブ



連続技B…ガードされた場合のことも考えるのであれば、「立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→雷神アッパー」や、連続技ではないが「立ち小Ⓚ(×2)→⬅+大Ⓚ」などの派生型も用意しておいたほうがいいだろう。なお、早い段階でヒットしたのを確認できたら、⬅+大Ⓚからダブル幻影キックへつないだほうがダメージは高い。

幻影キックを大で終わらせたときについて補足すると、すぐに熱血受け身をとらずにダウン回避で着地攻めを回避しようとする相手に対しては、落下中に「立ち小Ⓟ(×2)→雷神アッパー→幻影キック」や、ダブル幻影キックが入る。熱血受け身後に技を出してくる相手にも、根性カウンターでダブル幻影キックを決めることが可能だ。

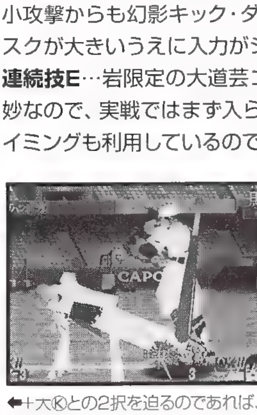
連続技C…⬅+大Ⓚヒット後は、↘+大Ⓚにつないでエアバーストへもっていくこともできる。ダメージは連続技Bよりも低いが、決めたあと相手よりもかなり早く着地して動けるようになるので、うまくいけば相手を地上に降ろすことなくラッシュを継続できる。幻影ウェーブのあとⓀの追加入力をせず、相手方向へレバーを入れっぱなしにしておくのがミソ。こうすると、着地時に相手の裏へ回ることができる。なお、エアバースト中の(小Ⓟ→小Ⓚ)と(小Ⓚ→小Ⓟ)のつなぎは目押し入力だ。

連続技D…しゃがみ大Ⓚからは、雷神アッパー・幻影キック・ダブル幻影キックがつながる。ただしどれも近距離限定のため、しゃがみ大Ⓚのリーチを活かせないし、キャンセルのかかるタイミングも遅いので、根性カウンターには無力。単純に中段との2択と考えるよりは、中段メインのなかでの、狙いすました切りフダ的な位置づけになってくる。ちなみに、しゃがみ小攻撃からも幻影キック・ダブル幻影キックがつながるが、リスクが大きいうえに入力がシビア。あまりオススメできない。

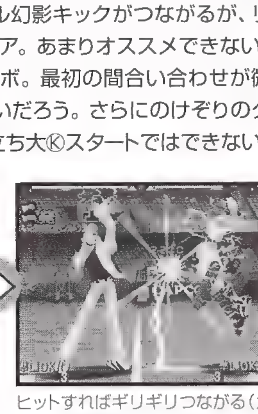
連続技E…岩限定の大道芸コンボ。最初の間合い合わせが微妙なので、実戦ではまず入らないだろう。さらにのけぞりのタイミングも利用しているので、立ち大Ⓚスタートではできない。

D ジャンプ大Ⓚ→しゃがみ大Ⓚ→雷神アッパー→幻影キック

E クロスカッター(2ヒット)→{立ち大Ⓚ→クロスカッター(2ヒット)}(×2〜3)→立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→ダブル幻影キック



⬅+大Ⓚとの2択を迫るのであれば、立ち小Ⓚからダイレクトにいこう。



ヒットすればギリギリつながる(ガードされるとヤバいけど)。

恭介の風紀メモ

恭介の特長に、「相手を騙せる攻撃が多い」というのがある。連続技も強力で爽快だけど、「してやったり!」という瞬間がなにより気持ちいい。相手の根性カウンターに「甘い!」とか、相手の攻めの初段に「遅い!」とか…。ツープラトンには弱いけど、これを克服できれば一人前の恭介マスターだ!



投げて、打って、走って、目指せ未来の三冠王

対戦攻略
capture of encounter

沢村 将馬

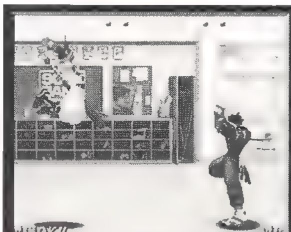
五輪高校

キャラ特性と基本戦術

「ジャスティス学園」といえば、地上戦における壮絶な連続技の応酬というイメージが先行してしまいがちだが、将馬はリーチの短さや技のスキの大きさから、地上での立ち回りはやや不利といえる。しかしその地上戦での不利は、空中に身をおくことで回避できる。そしてその空中で唸る必殺技が、そう、ハイジャンプ分身魔球だ。

また、影響は微々たるものだが、将馬は体が小さいので相手の攻撃をくらいにくい(特に空中では)。その利点を活かして、スキあらばハイジャンプ分身魔球からの連続技を狙うのが、将馬の基本戦術だ。

というわけで、ラウンド開始直後の行動は、バックジャンプハイジャンプ分身魔球がもっとも安全かつ確実だ。これで相手の開幕のローキック連打、連続技狙いで出したしゃがみ大Ⓚのスキに、ハイジャンプ分身魔球がヒットする。



開幕ローに頼りきってる相手は、まずイタい目にあう。

着地したらダッシュで近づいて、立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→分身魔球の基本連続技を決めよう。わずか10秒足らずで相手の体力はすでに半分以下だ。

ゲージの数やパートナーとも要相談だが、ハイジャンプ分身魔球→ハイジャンプ分身魔球→ツープラトンだと、さらなるダメージを期待できる。ちなみにゲージが4つ、パートナーが英雄なら瞬殺クラス。もし相手が開幕の分身魔球をおそれて前ジャンプで跳びこんでくるようなら、空中投げを決めてやろう。

ゲージが少ない場合は、エビ反りハイジャンプ剛速球でガマンする。だいたい斜め45度にボールを投げるので、相手との間合いを計って、ノーマル、バック、スーパージャンプを使いわけ、確実にボールを当てるようにしよう。このとき、ボールの下をくぐられにくいように、相手に直接当てるより心もち手前を狙って投げるのがコツだ。

もしボールの下をくぐられると、落下中&着地の瞬間は完全無防備なので、連続技の恰好のエジキになるぞ。ステージによってはボールが見にくいところもあるので、そういうところでは投げまくりだ。



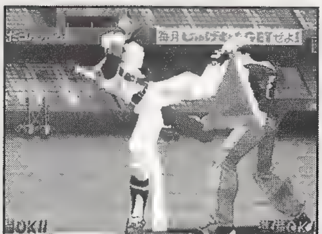
オレの直球が見切れるか。

こちらから跳びこんでいくときは、ジャンプの昇りで小Ⓚ、降りで大Ⓚを出して地上の連続技につなげるのがセオリー。あるいは普通に跳びこむと見せかけつつ、至近距離でハイジャンプ分身魔球や超剛速球という選択肢もあるので、攻めに変化をつけたいときに使うといいだろう。

そして舞台は地上戦へと移るわけだが、まず最初に、なぜ将馬が地上戦を苦手とするのかを考えてみよう。

注意事項

将馬の基本連続技はすべて立ちガードでOK。しかも下段からのイタい連続技がないとなれば、簡単に立ちガードからのツープラトンで割りこまれてしまう。立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟで止める、分身魔球を出すポイントを変える(立ち小Ⓚ×2→分身魔球など)といった感じで、変化をつけていこう。



将馬の技はスキがデカいので、ガードされると、





ツープラトンで簡単に割りこまれるぞ。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★★	★★	★★★	将馬のツープラトンはリーチ、スキ、威力ともすべて平均クラス。どうしても将馬を使いたいのでなければ、ほかに使いやすいキャラが…。

まず考えられるのが、全体的な技のスキの大きさだ。立ち小Ⓚは、いくら出の早さがローキックと同じとはいえ、硬直の長さが違うので、牽制としてはとても使えない。かといって立ち小Ⓟはリーチが短すぎるので、信頼をおくにはイマひとつ。

そして最大の欠点が、下段技（しゃがみ大Ⓚ）から連続技につなげられないということだ。

中・下段にガードをゆさぶれない、という時点で、相手には立ちガードさえしていればOK、という意識が生まれる。そこでローキック系ならローからの投げという選択肢もあるのだろうが、将馬ではそれもままならない。

さて、どうしよう？

その答えは、「上下にゆさぶれないなら、タイミングをハズせ」だ。都合よく（？）将馬にはスキの大きい技が多いので、「なるべく遅め」にキャンセルをかけて必殺技（もちろん分身魔球が望ましい）を出す。これなら相手が反撃してきたところを狙うことができる。基本連続技の最後の⬅＋大Ⓟをガードされたときが特に狙いめだ。

分身魔球がヒットすると相手はよろめいた状態になるので、ダッシュで近づいての投げや、⬊＋大Ⓟからのエアバーストを狙っていこう。

COLUMN 豪快リード

モーション中はガードできない、特殊移動のつもりだったのに暴発、しかも移動距離は極めて短い、と実にお茶目な「豪快リード」だが、実用性は未だに不明。巧妙なる誘い技か、それとも単なるからかい技なのか。2種類のスライディングが出せても、ガードを中・下段に振れるわけでもなし…。ちなみに野球のリードは右手のほうに移動するのが普通なんだけど…。



豪快リードで起き攻め。華麗に起き上がり攻撃を避けて反撃だ。



くらうよな。

ゲージ使用ポイント

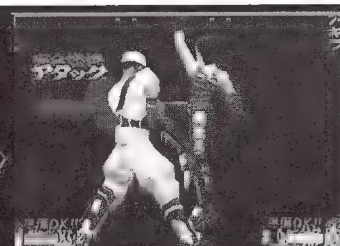
ここまで何度も述べてきたように、将馬は分身魔球が非常に使えるので、ゲージのほとんどはコレにつっこんでかまわない。技の出が早いので、根性カウンターで使ってもかなり強いぞ。

ただし調子に乗って使っているとアッという間にゲージがなくなるので、ツープラトンでゲージを回復できるキャラ（ひなた、夏）をパートナーに選んでもいいだろう。自分でこまめにエビ反りハイジャンプ剛速球でゲージをかせぐなら、威力重視で英雄や雹をパートナーにしよう。

もうひとつの完全燃焼アタックのホームラン打法は、出かかりが無敵（でも投げはくらう）になっているので、相手の熱血コンボに割りこんだり、起き上がりを攻められたときに出すと強い。あるいは殺人スライディングやダッシュ攻撃のような、スキの小さい攻撃をガードさせて、反撃を誘ってカッ飛ばすという使いかたもある。ただし相殺することも多いので、相殺後にすぐ動ける（分身魔球がおすすめ）ように、心の準備をしておこう。



殺人スライディングを見せ技にして、



ピッカ〜ンとカッ飛ばせ。

これだけは覚えておこう オススメ連続技A

本文でもふれた将馬の基本連続技。跳びこみのあと、空中分身魔球ヒット後、地上での立ち合いからなど、いろいろな局面で狙っていける。ちなみに1発目の立ち小Ⓚから立ち⬅＋大Ⓟまで、レバーは後ろに入れっぱなしでOKだ。

立ち小Ⓚ



立ち小Ⓚ



立ち大Ⓚ



⬅＋大Ⓟ



分身魔球

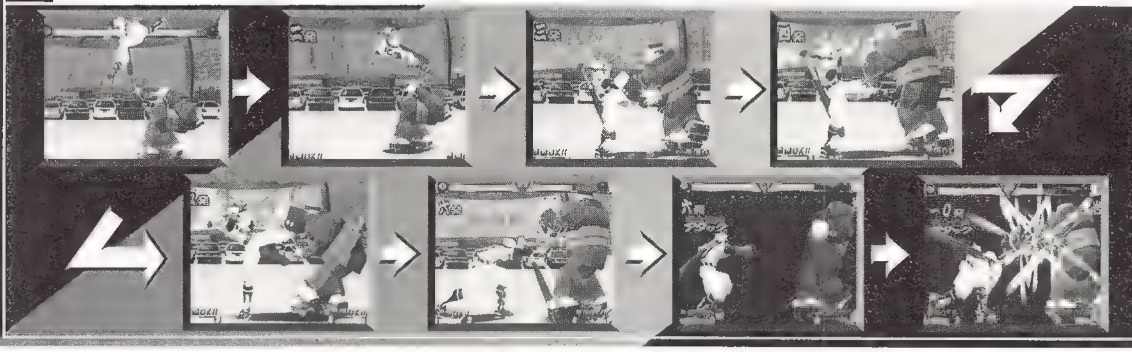


根性カウンター推奨技	双龍キック	アッパースイング	分身魔球	
	➡＋大Ⓚ	⬊＋大Ⓟ	⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ	簡単で出の早い技が双龍キック。リーチ面ならアッパースイング。信頼できるのが分身魔球だ。立ち小Ⓚ（×2）が狙いどころ。

五輪高校

連続技

B　ジャンプ小Ⓚ→ジャンプ大Ⓚ→立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→分身魔球



C　ハイジャンプ分身魔球→(ダッシュで近づいて→)立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→➘+大Ⓟ→(エアバーストへ→)小Ⓟ→小Ⓚ→ハイジャンプ分身魔球



将馬の連続技のベースになるのは、前ページでも述べた立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→必殺技(分身魔球)の**オススメ連続技A**だ。将馬は技のモーションが遅いかわりに、ヒット時の相手ののけぞり時間が長いので、コマンド入力が少しくらい遅れても連続技がつながりやすい。⬅+大Ⓟまではレバーを後ろに入れっぱなしにしていればいいので、わずらわしい操作が必要なく、意識を⬅+大Ⓟ→分身魔球の一点に集中できるぞ。

さらに分身魔球はヒット後に相手をよろめかせることができるので、ダッシュで近づいていって、立ちorしゃがみ投げ、再度小Ⓚからの連続技、思いきってホームラン打法といった選択肢もあるぞ。

D	ジャンプ小Ⓚ→ジャンプ大Ⓚ→立ち小Ⓚ×2→立ち大Ⓚ→➘+大Ⓟ→(エアバーストへ→)小Ⓟ→小Ⓚ→ハイジャンプ分身魔球
E	ジャンプ➡+大Ⓟ→立ち大Ⓟ→➘+大Ⓟ→(エアバーストへ)➡+大Ⓟ
F	ハイジャンプ分身魔球→ハイジャンプ分身魔球→…→愛と友情のツープラトン

連続技Bや**連続技D**のジャンプ小Ⓚ→大Ⓚはキャラによっては当たりにくい(当たっても地上技につながりにくい)ことがあるので、ジャンプ大Ⓚのほうだけヒットさせればいい。あとは地上の連続技につなぐのだが、分身魔球は食傷気味というのであれば、気分転換にエアバーストにいこう。

エアバーストからはダメージ面でオイシイ連続技はない(小Ⓟ→小Ⓚ→分身魔球はカス当たりが多い)ので、小Ⓟ→小Ⓚ→大Ⓟまで当てて自分は先に着地し、落ちてくる相手に再度➘+大Ⓟや空中投げを狙っていくのが実戦的だ。

連続技Eは完全に趣味の連続技だ。すべて学校を襲ったやつをやっつける武器による攻撃なので、ある意味将馬らしいといえばらしいのだが…。

連続技Fは、その気になればゲージが続く限りエンドレスなので、対戦中では控えたほうが無難かも。スポーツマンらしくいこうネ。



難しいけどジャンプ➡+大Ⓟで跳びこんで、



最後もジャンプ➡+大Ⓟ。空中でのふんばりがポイントだ。

将馬 一に根性二に根性

将馬を使ったときのソーカイ感は、なんといっても相手をカッ飛ばした瞬間にある。ただバットの先端に当たるとボテボテのピッチャーゴロになるので、いかに相手を引きつけて打てるか、いわゆるタメをつくれるかがポイントだ。さぁ、キミも明日のホームランキングを目指して今日から素振り千本!!

愛と怒りと悲しみのスパイクを受けてみなさい!

対戦攻略 capture of encounter

鮎原 夏



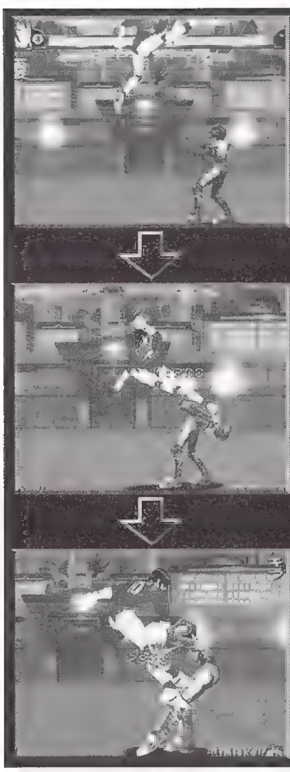
担当：ももやん

キャラ特性と基本戦術

地上じゃ闘わないのが基本

夏の特徴といえば、長い手足からくり出されるリーチのある攻撃だろう。相手の攻撃範囲外から、強力な攻撃をあてていくのだ。また、ジャンプ攻撃も強力なので、遠距離戦、空中戦という2段構えで、まともに地上戦をさせないのが基本的な闘いかたとなる。

まず攻めの中心となるのが、ジャンプからの攻撃だ。接近戦に弱い夏としては、なるべく地上にいたくないもの。ラウンド開始直後などは、垂直ジャンプから始めるのがいいだろう。



昇りジャンプ小Ⓚは、タイミングをとるため。空振りでもよい。

かけて大Ⓚを押すと、相手に当たるように大Ⓚが出るのだ。

そしてキャンセル。距離によって小と大を使いわけよう。

ジャンプで使っていくのは、(昇り)ジャンプ小Ⓚ→大Ⓚ→空中ジャンピングサーブの3段攻撃だ。昇り小Ⓚの直後に大Ⓚを出すと、ちょうど地上の相手に当たるタイミングで出るので、かなりヒットさせやすいはず。そして、大Ⓚ入力直後にジャンピングサーブを入力すれば、キャンセル気味にボールが発射され、ヒットしていれば連続技となるぞ。

この3段攻撃で、相手を上から押さえつけるように攻めるのだが、ジャンプは相手方向に跳びこむだけではなく、垂直ジャンプやバックジャンプも使ってみよう。

着地したら、地上戦にうつっていく。地上では、立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟ(中段攻撃)の熱血コンボを中心に攻めていこう。立ち大Ⓚはリーチがあるので、相手の攻撃範囲外から当てることができる。また、例のジャンプ攻撃から連続技としてつなげることも可能な早さを持っている。⬅+大Ⓟの中段攻撃はキャンセルできるので、ここからいろいろな必殺技につなげていこう。

ヒットした場合には、小回転レシーブにつなげるのが、一番安定したダメージを与えることができる。回転レシーブはエアバースト始動技になっているので、相手を高く浮かすことができるのだ。浮かしたあとは、オススメ連続

注意事項

大技ばかりを使用する夏としては、根性カウンターは最大の敵。とくに注意してほしいのが、立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟのつなぎの部分で、ある程度の早さを持つ根性カウンターならば、簡単に割りこまれてしまうだろう。そのあとの必殺技も、千本スパイク以外はまず根性カウンターで返されてしまうと思っていい。安全にいくなら、千本スパイクを確実に出そう。

同じポイントで、ツープラトンで割りこまれることも十分にある。だが、立ち大Ⓚ→➡+大Ⓟの熱血コンボならば割りこまれることはない…のだが、そのあと根性カウンターで返されてしまうので、ある程度のダメージは覚悟しておこう。大ダメージが中ダメージになるぶん、良しとするしかないだろう。



立ち大Ⓚをガードされると…、



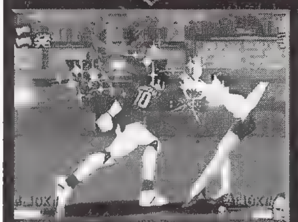
ツープラトンで割りこまれる可能性があるのだ。危険。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★	★	★	夏のツープラトンはゲージを回復させるものなので、攻撃力は無いに等しい。完全燃焼アタックをよく使うキャラとは相性がいいぞ。

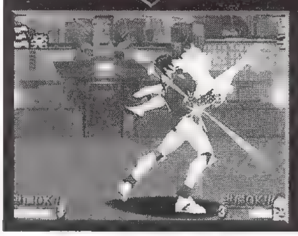
五輪高校



長い立ち大Ⓚが、地上戦の基本となる。



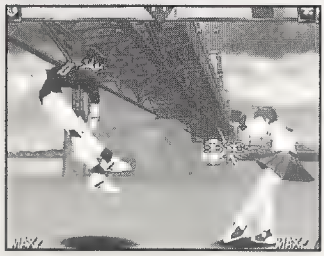
大Ⓚからは、この⬅＋大Ⓟの中段攻撃が連続技になるぞ。



そして小回転レシーブにつなげよう。ここからエアバーストだ。

注意事項

ジャンプからの一連の攻撃である、昇り小Ⓚ→大Ⓚ→空中ジャンピングサーブのジャンピングサーブの部分は、前の技が空振りしても出せることを覚えておこう。大Ⓚをヒットさせなくともジャンピングサーブは出せるので、バックジャンプや垂直ジャンプから使い、バレーボールで牽制、という方法もあるぞ。



バックジャンプジャンピングサーブがヒットしたら…、



ダッシュ大Ⓚが届くのだ。どこからでも連続技が狙えるぞ。

技を狙っていこう。

⬅＋大Ⓟがガードされたら、小ジャンピングサーブでスキをなくすようにするのだが、根性カウンターを早めに出されると反撃を受けてしまうことが多い。安全確実にいくならば、完全燃焼アタックの千本スパイクを出すようにしよう。この技ならば、根性カウンターで返されることはないぞ。

スライディングレシーブからの連係でプレッシャーをかけよう

3択に賭けてみよう

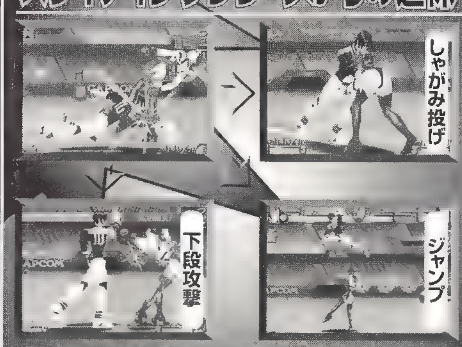
地上戦の基本として、立ち大Ⓚ→⬅＋大Ⓟとつなげたら小回転レシーブへつないで、ダメージを安定させると説明してきた。だがここでバクチをうち、さらに大ダメージを狙う戦法も存在する。

立ち大Ⓚ→⬅＋大Ⓟとヒットしたら、小回転レシーブではなく、スライディングレシーブへつなぎ、浮いた相手をダッシュで追いかけていく。着地寸前で相手が熱血受け身をとったら、3択攻撃のチャンス。着地した相手にしゃがみ大Ⓟ→↘＋大Ⓟの下段攻撃、しゃがみ投げ、垂直ジャンプ攻撃のいずれかを狙っていこう。

このとき、着地後に相手が立ちガードしていれば下段攻撃から浮かすことができ、しゃがんでいればしゃがみ投げが入り、反撃を試みようとすれば垂直ジャンプからの攻撃が入る仕組みになっているのだ。

もちろん、すべてがうまくいけばの話。今までの統計(経験)では、しゃがみ投げが一番成功確率が高いので、試してほしい。

スライディングレシーブからの連係



スライディングレシーブヒット後は、ダッシュで追いかけ3択攻撃をかけよう。相手が熱血受け身をとることが大前提だけどね。

これだけは覚えておこう オススメ連続技A

ここではエアバーストをのせておくが、本当はジャンプ大Ⓚ→空中ジャンピングサーブ→大Ⓚ→⬅＋大Ⓟ→小回転レシーブという、前準備のほうが重要。これについては、基本戦術のページを読んでほしい。

回転レシーブ → 小Ⓟ → 小Ⓚ → ➡＋大Ⓚ → 大Ⓟ

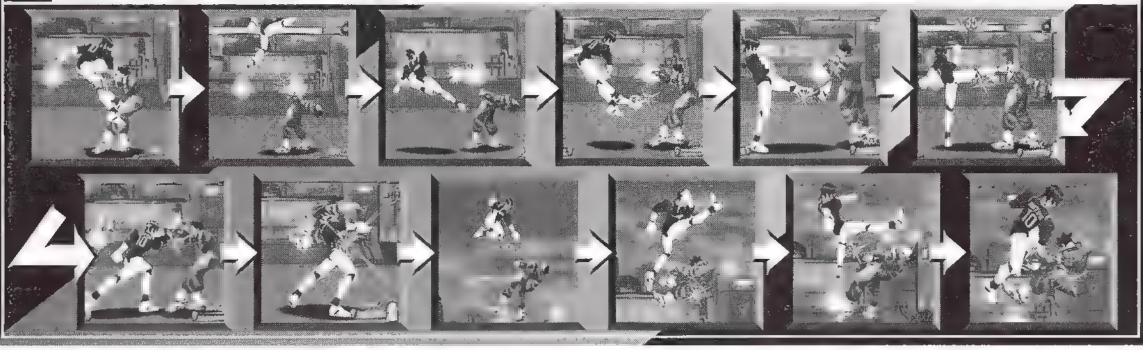


根性カウンター推奨技	大ビンタ	エアレシーブ	回し胴蹴り
	➡＋大Ⓟ	↘＋Ⓟ	↙＋大Ⓚ

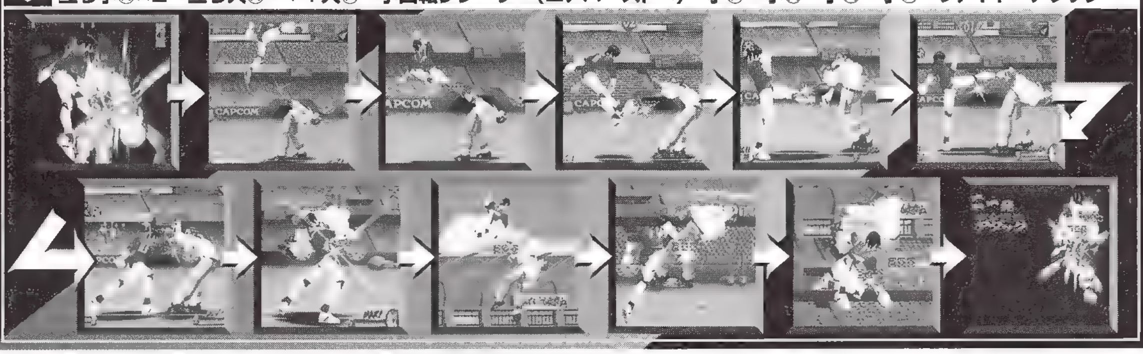
このなかで使いやすいのは、➡＋大Ⓟと↘＋大Ⓟだろう。特に➡＋大Ⓟは出が早いので信頼できる。このあとはスライディングレシーブがつながるぞ。

連続技

B ジャンプ大Ⓚ→空中ジャンピングサーブ→垂直ジャンプ小Ⓚ→ジャンプ大Ⓚ→空中ジャンピングサーブ→(ダッシュ)→立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→小回転レシーブ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→➡+大Ⓚ→大Ⓟ



C ジャンプ大Ⓚ→ファイヤーアタック→垂直ジャンプ小Ⓚ→ジャンプ大Ⓚ→空中ジャンピングサーブ→(ダッシュ)→立ち小Ⓚ×2→立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→小回転レシーブ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓚ→小Ⓟ→ファイヤーアタック



夏の連続技は、ジャンプ小Ⓚ(ヒットしなくても可)→ジャンプ大Ⓚ→空中ジャンピングサーブから入り、地上で立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟまでつなぎ、最後の⬅+大Ⓟにキャンセルをかけて必殺技を出すのが基本だ。ジャンプ大Ⓚ→空中ジャンピングサーブの部分は意外と簡単なので、練習してみてほしい。

最初の空中ジャンピングサーブ→垂直ジャンプ小Ⓚのつながりは、実は遅目に出すのがコツで、早すぎるとキックがはずれてしまう。その次の地上連続技は、すこしダッシュしないと入らないことを忘れないように。**連続技B**に関しては、それほど難しい部分はないので、すぐにできるようになるだろう。

連続技Cは岩、ボーマン、雷蔵には入らないキャラ限定コンボとなっている。コツは、最初のファイヤーアタックをかすらせるように当てることで、全弾当たってしまうと相手は倒れてしまい、コンボがとぎれてしまう。

後半は連続技Bとさほど変わらないが、エアバースト後の小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓚ→小Ⓟのつなぎが難しく、2発目の小Ⓚと3発目の小Ⓚの間をあけることが重要だ。これで、相手の体が夏よりも上にあれば、最後のファイヤーアタックが上手くヒットするぞ。実戦で狙える機会は少ないだろうが、対象キャラはさほど限定されていないので、狙ってみてほしい。

連続技Dは、「一応覚えておこう」程度の地上連続技だ。根性カウンターを防止するためのコンボなので、ヒット時にはあまり狙わないだろう。このあと跳びこみから攻めを継続することも可能だ。

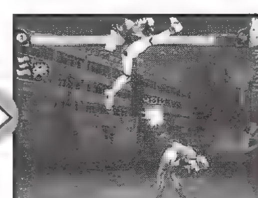
最後の**連続技E**は、難しいうえに報われないので、あまり覚える必要はないだろう。

D ジャンプ大Ⓚ→空中ジャンピングサーブ→(ダッシュ)→立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→千本スパイク

E ジャンプ大Ⓚ→空中ジャンピングサーブ→(ダッシュ)→立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→小回転レシーブ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→⬅+大Ⓚ→小Ⓟ→小Ⓚ→ファイヤーアタック



近くでジャンピングサーブがヒットしたら…、



垂直ジャンプ小Ⓚが連続技になる。少し遅らせてジャンプするのがコツ。

夏先輩 特訓のあとで…

パートナーを自由に選べるようになったが、だれを相棒にするか悩んでないだろうか？ そんな場合には、キャラの色で決めてみるのはどうだろうか？ オススメは、ブラック夏とブラック恭介、もしくはブラックさくらのオールブラックスだ。恭介、さくらともにツープラトンが優秀なので、なかなかいいコンビだぞ。



各技の長所と短所を知ることが、上達への第一歩だ！

対戦攻略
capture of encounter

ロベルト三浦

キャラ特性と基本戦術

五輪高校

ロベルトというキャラ

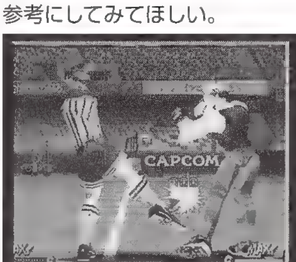
ロベルトはガリガリ押せるキャラではなく、どちらかというと一発を狙っていくキャラクターだ。

通常技、必殺技を見てもメチャメチャ強いというわけではないが、そこそこイケてるものが多い。つまり非常に扱いやすいというのが、ロベルト最大の特徴なのだ。

ロベルトを使っていくうえで覚えておきたいのが、立ち小Ⓚと、完全燃焼アタックである爆烈Vゴールの2つだ。

ロベルトのすべては、立ち小Ⓚに始まり、爆烈Vゴールに終わるといっても過言ではないほど重要だが、それしかないというのが本音。

一発キャラというのは、通常技や必殺技をからめた連係で相手の体力を奪っていくよりも、立ち小Ⓚをヒットさせることによって入る連続技を狙っていったほうが効率がいいので、連続技を主体に攻撃を考えていくというものなのだ。連続技については次のページを参考にしてみてほしい。



この立ち小Ⓚがすべての始まり

ほかの技を使うには…

いくら立ち小Ⓚと爆烈Vゴールだけ考えればいいといっても、やはりそれだけでは、キビシイというのが現実だ。

そこで、対戦時に比較的有効な技について紹介してみようと思う。

●ロングシュート

ボールを蹴り当てるだけの単純な技だが、スキがなく使いやすい技なのだ。他のキャラの飛び道具は、目の前でガードされてしまうと反撃を受けたりするのだが、ロングシュートは反撃を受けたりはしないので頼れるのだ。威力も意外とバカにできないぞ！

●スライディングキック

通常技で下段攻撃から連続技が入らないロベルトにとっては、貴重な下段攻撃といえる。多少軸ずらしをしながら技を出すので使いやすいが、そのぶん下段攻撃だということを見切られやすいのが欠点。

また、ガードされると反撃は確実なので、完璧にガードしてくる対戦相手にはあまり使わないほうがいいだろう。

●フェイント（特殊移動）

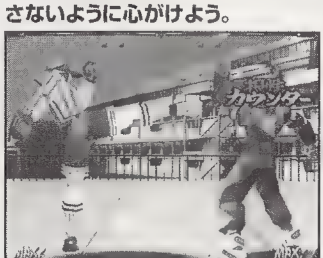
「ジャス学」でロベルトだけが唯一使うことができる特殊移動。

予備動作が大きく、相手の技に潰されやすいのだが、使いどころを間違わなければかなり使える技となる。

移動している最中に他の技を出せばキャンセルすることができるので、相手の背後に回りこんだときに、必殺技を入れるといったことが可能なのだ。

注意事項

ロベルトで注意したいところは、連続技の途中だ。基本の連続技である、立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚの立ち大Ⓚに根性カウンターで割りこまれてしまうのだ。
基本的にガードされてしまったときには、立ち小Ⓚ(×2)で止めるか、立ち大Ⓚのあとにキャンセルをかけて、爆烈Vゴールを決め打ちで出してしまうしかない。
常にカウンターを合わせてくる相手には、爆烈Vゴールを多用していけば返り討ちにすることが可能だ。愛と友情のツープラトンで割りこまれるポイントもやはり同じところだ。レバー入れ攻撃である中段攻撃にいくときにどうしても技が遅くなってしまうので、この部分で割りこまれてしまう。一連の連続技をガードされてしまったときには、レバー入れ攻撃までは絶対に出さないように心がけよう。



強い連続技だが、調子に乗ると…、



立ち大Ⓚに根性カウンターで割りこまれてしまうぞ。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★★★	★★★	★★	ロベルトの愛と友情のツープラトンは、キャラによってリーチが変わってくるのが特徴。しかし、威力があまりないので、相棒としてはイマイチ。

ゲージ使用ポイント

ロベルトの場合、ゲージは完全燃焼アタックの爆烈Vゴールにしぼられる。単発で使用しても強いし、連続技の決め技として使うことがほとんどなので、愛と友情のツープラトンのためにゲージを使うならば爆烈Vゴールを出すといった感じの心構えでいい。

ロベルトにとって、ゲージは非常に重要。愛と友情のツープラトンは派手に威力重視、というのもいいが、夏やひなたなど、ゲージの増える相棒を選ぶのが実戦的といえるのだ。

これだけは覚えておこう オススメ連続技(地上)

最低これだけは使えるようにしておきたい地上連続技。注意すべきところは、4発目の中段攻撃の部分。立ち小Ⓚがヒットしたときに相手がしゃがんでいたら、背の低いキャラ(ひなた、アキラ、さくらなど)には当たらないということだ。

立ち小Ⓚ → 立ち小Ⓚ → 立ち大Ⓚ → ←+大Ⓟ → 爆裂Vゴール



これだけは覚えておこう オススメ連続技(空中)

4発目の浮かせる技までは、地上の連続技と変わりはない。空中で入れる小Ⓟ、小Ⓚ→小Ⓚ、小Ⓟのつなぎどころは、初めの小Ⓟをなるべく遅め、つまり相手が自分に対して低い位置でヒットさせるようにするのがコツだ。

立ち小Ⓚ(×2) → 立ち大Ⓚ → ↘+大Ⓚ → 小Ⓟ → 小Ⓚ → 小Ⓚ → 小Ⓟ → バイシクルキック

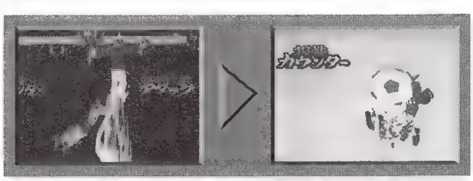


COLUMN ダイビングキャッチ特集

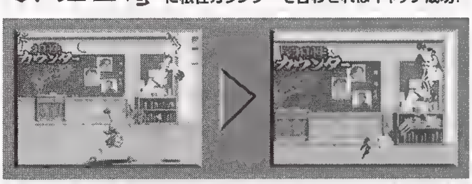
ロベルトの必殺技の中にあるシャイニングセーブ。地上、空中どちらからでも出すことが可能なこの技は、空中でヒットすると、そのまま相手をつかんでたたき落とす空中投げへと変化するのだ。
そこで、あまり使うことのないこの技を有効に使うために、こんな物も取れるというのを並べてみた。



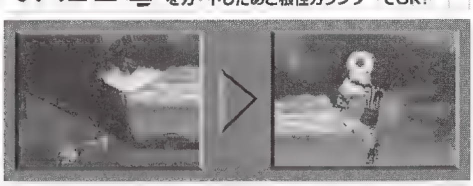
CASE 1 ロイのトリプルツイスターをガードして、3回目に根性カウンターを合わせればキャッチ成功!



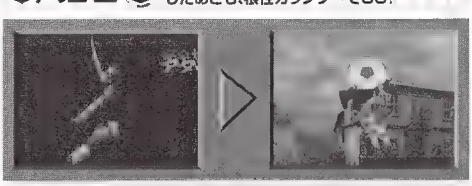
CASE 2 ロイと同じ要領で、ボーマンのヘブンズクロスをガードしたあと根性カウンターでOK!



CASE 3 ティファニーのエキサイティングキックをガードしたあとも、根性カウンターでGO!



CASE 4 岩石砕きもキャッチできる。しかしタイミングがシビアなので、練習が必要だ。



CASE 5 雷の暗黒幻影蹴をガードし、剣をかざして降りてくるときにキャッチ可能。

根性カウンター推奨技	ロングシュート	エアバースト	エアバイシクルキック	
	↓↘→+Ⓚ	↓↙←↓↙←+Ⓚ連打	↘+大Ⓚ	基本的にはロングシュートを使っていけばOKだが、浮かせることができる場合は、エアバーストや浮かせ技を当てていこう。



担当:GYU

パワフルな連係でパールハーバーの仇をうて!!

対戦攻略 capture of encounter

ロイ・ブロムウェル

キャラ特性と基本戦術

立ち小Ⓚのラッシュで勝負!!

ロイの戦術のキーポイントは、ズバリ立ち小Ⓚにある。この技はロイの攻撃の中でもっとも出が早く、またヒットすれば強力な連続技につなげることができるからだ。ロイを使うなら回りくどいことは考えないで、この技を起点にガンガン押していこう。

まず立ち小Ⓚが届くような間合いに入ったら、おもむろに2発連続でくり出す。これは単発でくり出すよりも2発連続で出したほうが、ヒットしたかどうかの確認をしやすいからだ。この立ち小Ⓚのヒット確認こそが、ロイの勝利の鍵。きっちり確認できるようにしよう。



出が早くリーチも長い立ち小K。これが最重要攻撃だ。

この技を2発連続でくり出し、状況によって戦術をかえよう。

この立ち小Ⓚ(×2)がヒットしたのが確認できたら、すかさず熱血コンボによる連続技を狙おう。ゲージがある場合は、立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→➡+大Ⓟ→スーパータッチダウンという連続技がベスト。この連続技をヒットさせれば、相手の体力を半分近く奪うことができるぞ。ちなみにゲージがない場合は、最後のスーパータッチダウンを大タッチダウンウェーブに代えればいいだろう。

では2発連続でくり出した立ち小Ⓚがガードされたとしよう。この場合は前述の熱血コンボにはつなげずに、相手の状態に応じた2択攻撃で攻めることがポイントだ。

相手が立ちガードしているならしゃがみ大Ⓚを狙い、反対にしゃがみガードならしゃがみ投げを狙うようにしよう。しゃがみ大Ⓚがヒットしたならば、➡+大Ⓟ→スーパータッチダウン(ゲージがないときは大タッチダウンウェーブ)という連続技を狙うといいだろう。

立ち小Ⓚ(×2)からの連係



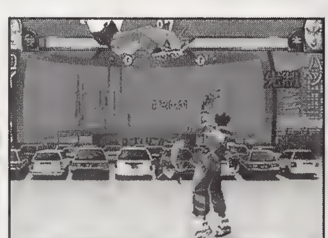
ロイの戦術の要は立ち小Ⓚ(×2)のヒット確認にある。これがヒットした場合はそのまま強力な連続技につなぎ、ガードされた場合は2択攻撃に切りかえることが鉄則といえる。

注意事項

立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→➡+大Ⓟ→スーパータッチダウン(大タッチダウンウェーブ)という熱血コンボには、➡+大Ⓟ部分をガードされると根性カウンターで簡単に割りこまれるという欠点がある。立ち小Ⓚ(×2)がガードされた場合は、すかさず他の連係に切りかえることが必要だ。



➡+大Ⓟに根性カウンターを合わせられると…、



容易に割りこまれてしまう…。状況に応じて連係を使い分けろ!

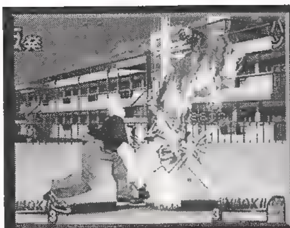
愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★★	★★★	★★★	ロイのツープラトンの性能は、あらゆる意味で平凡なもの。つまり、強烈なこだわりがない限り、ロイをパートナーに選ぶ必要はないといえる。

タッチダウン後の攻め

前述の熱血コンボからの流れでタッチダウン系の攻撃を決めた場合、相手を低く浮かせることができる。このとき小タッチダウンウェーブを重ねるだけでもそれなりにプレッシャーを与えることができるが、浮いた相手を前方ジャンプで追いかけて、空中で2択攻撃をしかけるのもかなり効果的だ。

この2択の仕掛けかたは、タッチダウン系の攻撃で相手を浮かせたあとにすかさずジャンプで追いかけて、受け身をとらない相手にはジャンプ小Ⓚ→大Ⓟ→➡+大Ⓚの空中コンボを狙い、受け身をとる相手には空中投げを決めるといったところ。

ごくまれに(相手の対応+運しだいで)空中投げで反撃されることもあるが、決まれば相手に相当のダメージを与えることができるので、狙う価値は十分にあるハズ。そしてなにより、成功すれば玄人っぽく見えることもポイントといえる。



タッチダウン系の攻撃をヒットさせたあと、



すかさず前方ジャンプで追いかけて…



空中での打撃と投げの2択を迫るのも手。

ドロップキックを使った跳びこみ

先程から述べているように、立ち小Ⓚを起点にしたラッシュがロイの戦術の基本だが、中間距離からの跳びこみも攻めの起点として悪くない。この場合、昇りジャンプ小Ⓚ→下りジャンプ大Ⓚという連係で跳びこむことがセオリーだが、ここではドロップキック(ジャンプ中⬅+大Ⓚ)を使ったマニアックな跳びこみ法を紹介しよう。

このドロップキックは、ほかのジャンプ攻撃よりも攻撃判定の幅が広いといった特徴を持っている。そこで相手をぎりぎり跳びこえるようにくり出すと、相手の背中にヒットさせることができるのだ。つまりこれを利用すれば、相手のガード方向を惑わせることができるということ。「立ち小Ⓚを起点にした攻撃だけでは、どうしても相手をうまく攻め立てることができない」という人には、ぜひともオススメしたいテクニックだ。

ゲージ使用ポイント

ロイのゲージの使いかたは、ごくシンプルなものだ。まずは2つの完全燃焼アタック、スーパータッチダウンとトリプルツイスターの使いかたについて説明していこう。

スーパータッチダウンを使う場合、絶対に守らなくてはいけないことがある。それは相手が自由に動ける状況で使ってはいけないということだ。なぜならこの技は、コマンドを入力してから攻撃が発生するまでに大きなタイムラグがあり、見てからでもツープラトンなどで容易に潰されてしまうからである。やはりこの技は、熱血コンボに組みこむのがベストだ。

そしてトリプルツイスターだが、この技にはコマンド入力後から攻撃発生までの間に若干の無敵時間が存在するので、根性カウンターとして使えば高い効果を発揮する。➡+大Ⓟの根性カウンターでは割りこめない連係に対して使っていくといいだろう。

ツープラトンについてはロイならではといった使いかたがないので、状況やタイプに応じて使っていこう。



無敵時間のあるトリプルツイスターをカウンターに使えば…、



他の根性カウンター技とは違った割りこみかたができるぞ。

これだけは覚えておこう オススメ連続技A

基本戦術の中で説明した熱血コンボを利用した連続技。ロイを使うなら絶対にこれだけはマスターしよう。ちなみに5発目の攻撃は必殺技以上の攻撃であればなんでもいいが、タッチダウン系の攻撃につなげるのがベターだ。

立ち小Ⓚ → 立ち小Ⓚ → 立ち大Ⓟ → ➡+大Ⓟ → スーパータッチダウン



根性カウンター推奨技	ステップボディーブロー	ツイスターアッパー	トリプルツイスター	根性カウンターには、➡+大Ⓟがオススメ。このあとは必殺技や完全燃焼アタックにつなげること。また、完全燃焼アタックのトリプルツイスターもいいぞ!
	➡+大Ⓟ	➡⬇⬊+Ⓟ	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ	



強気な押せ押せムードで勝利にまで押しこめ!!

対戦攻略

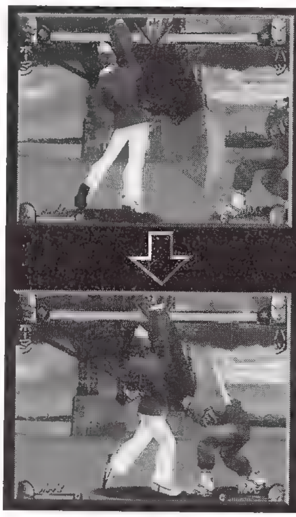
capture of encounter

ボーマン・デルガド

キャラ特性と基本戦術

工夫しながら攻めよう

とりあえず覚えておきたいコンボは、小攻撃から立ち大Ⓟにつなげて➘+大Ⓟで様子を見る、というもの。この順番で技を出していくと、相手の根性カウンターを受けにくいのだ。慣れないうちは、このコンボを練習しよう。



➘+大Ⓟをガードされていた場合は、さらに必殺技の、ゴッドアッパーを1～2発出すか、根性カウンターを出せ!

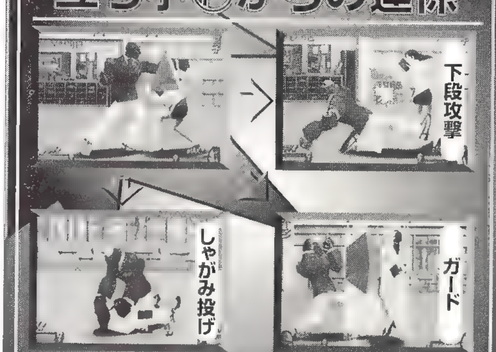
慣れてきたら、工夫することを考えよう。立ち大Ⓟをしゃがみ大Ⓚに変えて下段を襲ってみたり、➘+大Ⓟの代わりに➡+大Ⓚを使って中段を狙っていったりするのだ。ガードがちの相手に対してなら、しゃがみ大Ⓚから➡+大Ⓚにつないでいくと反応されにくいぞ。

問題は、ツープラトンに対する手段だ。しゃがみ大Ⓚや➡+大Ⓚはツープラトンに潰されやすいので、常に気を配っていきたい。最も効果的な手段は、小攻撃のみでコンボを止めて空振りを誘うもの。こうすれば相手の根性カウンター対策にもなる。ほとんどの攻撃に対してガードが間に合うはずだ。ひるまずに、すかさずヘブンズラッシュでカウンターをかけていこう。ガードしないで、ツープラトンで反撃を考えるのもおもしろい手だ。ここまでのレベルになれば、立ち大Ⓟはあまり必要なくなるはず。

投げはそれほど狙っていく必要はないが、立ち小Ⓟ1発からいきなりしゃがみ投げを出していくと、なかなか成功しやすい。

ジャンプ攻撃は、昇り小Ⓚがけっこう強い。下り大Ⓚもまあまあ使えるが、結局空中ガードが一番使えるようだ。

立ち小Ⓟからの連係



慣れてくると[illegible]われなくなってくる。効率よく戦うなら、立ち小Ⓟのあとはガードが一番いいようだ。もちろん、下段であるしゃがみ大Ⓚや、投げもまぜて攻めてみると強い。

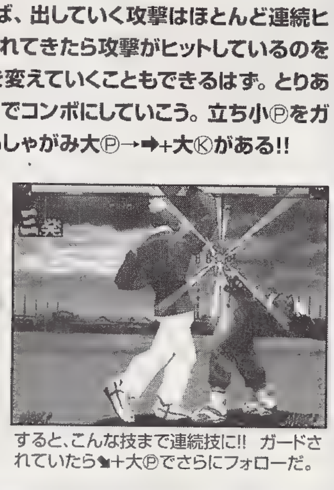
他キャラと同じく、バックジャンプガードは強いが、ボーマンは近づかないとダメージを奪えないぞ!

注意事項

攻撃がヒットしたときのことを考えよう。しゃがみ小Ⓚさえ使わなければ、出していく攻撃はほとんど連続ヒットするので、慣れてきたら攻撃がヒットしているのを確認してから技を変えていくこともできるはず。とりあえずは➘+大Ⓟまでコンボにしていこう。立ち小Ⓟをガードされていてもしゃがみ大Ⓟ→➡+大Ⓚがある!!



ガードされていても、しゃがみ大Ⓚがヒットすれば➡+大Ⓟが連続ヒットする。



すると、こんな技まで連続技に!! ガードされていたら➘+大Ⓟでさらにフォローだ。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★	★★★	★★★★	攻撃力の発生も遅くないし、威力も高い。連係に割りこむ使用法ならば、最も使いやすいか!? かけ声は「ボー～マン」だ。

パシフィックハイスクール

間合いによって技を変えること

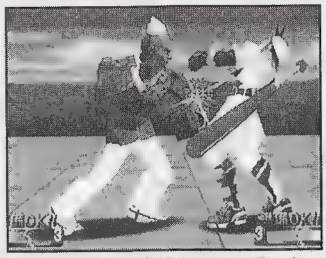
ラウンドスタート時はボーマン側不利なので、無理せずしゃがみガードかジャンプでガマンしよう。やや強気な手段としては、いきなり根性カウンターを狙うために、ヘブンズラッシュの用意をしておく、というのがある。結構強いぞ。

ローキックを持たない相手に対してや開幕以外の場合は、ボーマンから攻めていってもいい。そのときに気をつけていくことは、最初の攻撃として使う技を変えていくことだ。

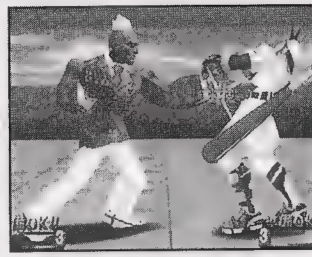
基本はやはり立ち小Ⓟだが、間合い次第では下段技のしゃがみ小Ⓟを使っていくといい。うまく使えば、立ち小Ⓟまで連続技になるぞ。やや遠い間合いからは、立ち小Ⓟだけでなくしゃがみ大Ⓚもおすすめだ。技の出は遅いが、しゃがみ小Ⓟと同じく下段技なのでヒットしやすいようだ。しゃがみ大Ⓚヒット後は、↘+大Ⓟ、→+大Ⓚ、ゴッドアッパーをつなげていくと効率よく攻めていける。ちょっとした工夫で勝率は上がるぞ。

注意事項

しゃがみ小Ⓟは、ローキックよりも性能が高い。下段技でローキックと同等以上の出の早さを持っているからだ。しかし1つ注意したいことがある。写真を見てもらいたいのだが、腕の部分で攻撃が当たってしまうと、次に出す立ち小Ⓟが連続ヒットしないのだ。手の先が当たる間合いをキープしよう!!



これだと連続技が狙えないので、そこまで強力な技ではない。細かい違いだが、



手の先が当たるようにすれば、立ち小Ⓟまで連続ヒット。使いかた次第で強力な技だ。

小攻撃は2発つづけて!?

2発まで出せる小攻撃だが、毎回2段技にする必要はない。たとえば立ち小Ⓟを2発出してからしゃがみ大Ⓚや投げを狙うよりも、1発止めから仕掛けていったほうが、相手は警戒してないことが多いので、成功しやすいのだ。根性カウンターもかけられにくいしね。ただし、初弾をしゃがみ小Ⓟにした場合は、2発目を立ち小Ⓟで出していったほうが得。連続技のチャンスは見逃すな!!

ゲージ使用ポイント

ボーマンがアシストにまわった場合は、もっぱらツープラトンにゲージがそそがれる結果になるだろう。強いぞ。

さて、ボーマンをメインで戦う場合、

①連続技として(ヘブンズラッシュ)
②追撃として(ヘブンズクロス)
③根性カウンター(ヘブンズラッシュ)

の3つが有力候補になる。①は連続技のところで扱うとして、②と③を解説しよう。②は相手を浮かせてコンボを決めたあと、ボーマンが先に着地した場合に狙う。空中で技を出してしまった相手に、下から襲いかかっていくのだ。一部のキャラに対してかなり有効だ。ほかにも選択はあるぞ(次ページ参照)。

③の根性カウンターで使用するヘブンズラッシュは、技の出かかりが無敵なので、ほとんどの相手の攻撃を無効化しつつ、大ダメージを与えることができる。このときの根性カウンターをかけるタイミングは、小攻撃の1発目を狙うのが効果的だ。大攻撃を出されるまでガマンする必要はないぞ!! また、大ゴッドアッパーも小攻撃に対してカウンターをかける(とおもしろい)。



相手の1発目の攻撃をヘブンズラッシュでカウンターできるようになろう。



ほとんどの場合、相手の攻撃の戻りぎわ、あるいはコンボ途中に当てることができるのだ。

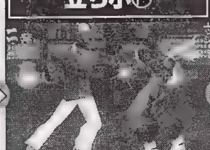
これだけは覚えておこう オススメ連続技A

この連続技は、小攻撃2発目をヒット確認できたときに狙っていくといい。また、ガードされたときに強引に出しても効果はあるぞ。1発目はできればしゃがみ小Ⓟがいいが、無理する必要はない。最後はゴッドアッパー(×2〜3)でもいいぞ。

立ちorしゃがみ小Ⓟ



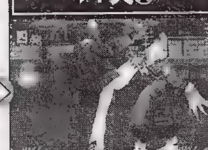
立ち小Ⓟ



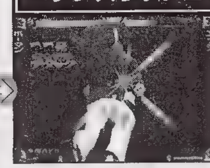
しゃがみ大Ⓚ



→+大Ⓚ



ヘブンズラッシュ



根性カウンター推奨技	ボーマンアッパー ↘+大Ⓟ	ゴッドラッシュ →↓↘+Ⓟ	ヘブンズラッシュ ↓↘→↓↘→+Ⓟ	ゴッドラッシュは、技の出は早いがリーチ不足か。テクニックを磨いて、完全燃焼アタックを使えるようになれば強い!!

連続技

B 立ち小Ⓟ(×2)→立ち大Ⓟ→↘+大Ⓟ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→(間を置いて)→小Ⓚ→小Ⓟ→大Ⓟ→ゴッドラリアット→(さらに攻める)



連続技Bはわざわざ難しいコンボを紹介してみた。慣れないうちは、**連続技C**を使うことでフォローしていこう。

この連続技の難しい部分は、まずエアバースト後の最初の攻撃となる、小Ⓟを当てるタイミングにある。1発目は小Ⓚのほうが断然使いやすいのだが、そうしてしまうと小攻撃を3回ヒットさせることができないのだ。やや当たり判定は小さいが、うまく小Ⓟを当てていこう。慣れれば大丈夫。

小Ⓟをヒットさせたあとは、しばらく間を置いて、熱血コンボのタイミングにならないように小Ⓚを出していこう。あとはあわてずに、小Ⓟ以降の技を熱血コンボでつなげていこう。

補足になるが、最後の攻撃は➡+大Ⓟでもいい。ただしダメージはそのぶん低くなってしまうぞ。ゴッドラリアットは痛いのだ!!

このエアバーストだけに限らないが、ゴッドラリアットで連続技をしめた場合はボーマンが先に着地するので、相手の着地際を狙ってさらに攻めることが可能だ。ラッシュをかけていこう。

相手が落下中に技を出してくると読んだ、あるいは技を出したのを確認したときには、ヘブンズクロスで迎撃していこう。技を出さずに着地する、と思った場合は、**①特殊移動後攻撃**、**②投げ**、**③ツープラトンを合わせる**の選択が有効だ。

①は軸をずらすことにより相手の技を無効化しようというものだが、特殊移動そのものにスキがあるため、理想通りに展開していくことは少ない。それでも弱いわけではないぞ。

次に②。正面から投げを狙ってもいいのだが、それだとジャンプ攻撃をくらうおそれがあるので、前に走ってくぐり抜けてしまうといい。背後からでも投げは狙えるのだ。

最後に③だが、これは、「ジャンプの着地際にはガードができない」という点を利用したもの。無敵があるのも安心できる。また、②の選択だと思わせておいて、走ってくぐったあとに背後からツープラトンを当てていく手段もある。フェイントになるぞ。

あとはおまけとして、大ゴッドラッシュを空中にいる相手にガードさせて、ゲージを増やすというものもある。

それでは他の連続技についてだが、**連続技C**は先ほども触れたように、ゴッドアッパーの回数に気をつけてみよう。3発出してしまうと相手はふっ飛んでしまうので、あえて2発で止めて、再度立ち小Ⓟやしゃがみ小Ⓟなどで攻めていくのだ。慣れない相手に効果的だぞ。

連続技Dはあまり必要ないが、ゲージはほどよくたまっていく。ゴッドラッシュを連続技に組みこみたい人向けだ。

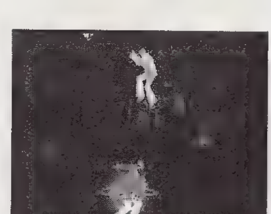
最後に一言。空中ガードで逃げまわる相手にはボーマンは弱い。

C	**立ち小Ⓟ(×2)→立ち大Ⓚ →➡+大Ⓚ→ゴッドアッパー(小)(×2~3)**
D	**立ち小Ⓟ(×2)→立ち大Ⓟ→➡+大Ⓟ→ゴッドラッシュ(大)**
E	**立ち小Ⓟ(×2)→しゃがみ大Ⓚ→↘+大Ⓟ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→大Ⓟ→➡+大Ⓟ**


エアバースト後に技を出す相手にはヘブンズクロスで対空なのか!?


技を出さない相手に対しては軸をずらして攻めてみるのか!?


となると、やはり投げなんかも欠かせないのか!?


で、結局はツープラトンで大安定してしまうのか!?

ボーマン 神の啓示

ラウンド終了後にぼうっとして動かないキミ! 甘いぞよ。システムページでも触れられているが、ラウンド終了後でもやられている相手に攻撃を当てることで、ゲージをためることができるのだ。そこで! 1つテクがある。相手を空に浮かせてフィニッシュする。そして落下してくる相手にゴッドラッシュを当てると…?

闘え!! 未来のファーストレディー!

対戦攻略 capture of encounter

ティファニー・ローズ



担当:DS-1

キャラ特性と基本戦術

ティファニーは、レバー入れ攻撃の豊富さとリーチの長さが特徴的なキャラであり、中でもレバー入れ小攻撃の有効性については…うんぬんかんぬん。

な〜んて堅苦しい説明はあとにして、ここではティファニーの強さの秘密にせまってみちゃうゾ。

ティファニーの強さの秘密 その① ローキックを持っている

ティファニーはいわずと知れたローキック(立ち小Ⓚ)キャラ。このローキック、通常技で最速の攻撃なので、相手が他の通常技を出しても簡単に潰すことができちゃうスグレモノ。初心者相手にローキックから一連の連続技を狙っていくだけで、相手を絶望の淵に追いやることが可能なんだよね。

「ジャスティス学園」でひそかにささやかれている「ローキック最強伝説」。そのローキックをティファニーも持っているのだ…。えっ? ローキックが強いのは秘密でもなんでもないって?じゃあ「ティファニーの強さのヒミツ」ってことでいいです。

ティファニーの強さのヒミツ その② 連続技が強力

ティファニーの基本連続技である、立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→➡+小Ⓟ→立ち大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→エアバースト(完全燃焼アタック)。これは、相手の体力ゲージの3分の1以上を奪うほどの強力な攻撃。これさえ覚えていれば、他の連続技は必要ないといっても過言ではない。

それだけに、対戦において非常に重要になってくる連続技でもある。真っ先に練習するコト。なお、エアバーストは連打で2種の追加攻撃を出せるが、相手はガードできるため、重要度は低い。

ティファニーの強さのヒミツ その③ 根性カウンターから大ダメージ

↘+小Ⓟで出るボディーストレートは、根性カウンターとしてとても重宝する。技の出はそれほど早くないが、リーチが長いので当てやすい。しかも↘+小Ⓟがヒットしたら、そのまま立ち大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→エアバーストの連続技を入れて、これまた相手の体力ゲージの3分の1近くを奪うことができるのだ。これはもう使うしかないね。



相手と距離が離れていても、楽に届くのがいい。

試合開始直後の攻防

それでは試合の流れにそって、対戦でのテクニック、戦略などを解説していこう。

開幕の攻防においては、ローキックを持っているだけで、ある程度の優位性をたもてる。これは試合開始直後に、最速の通常技であるローキックを出せるからだ。しかし相手が同じローキックキャラの場合は、多用は禁物だ。それは、立ち小Ⓚ(×2)からの連続技を起点とするキャラに比べ、ティファニーは2発目の攻撃が立ち小Ⓟなので、相手のローキックの2発目に一方的に負けてしまうためだ。

相手が最初にローキックを出してくることがわかっているなら、ジャンプ攻撃をすれば…と、思うかもしれないが、

注意事項

ティファニーは基本の熱血コンボが1発多いおかげで、根性カウンターやツープラトンで割りこまれることが少ない。相手にガードされたときは3発目の➡+小Ⓟで攻撃を止めればいいし、3発目の攻撃にカウンターを狙われるようなら、4発目以降の攻撃を出すことで反撃を防げるからだ。悪くとも4発目で相殺になる。



➡+小Ⓟにカウンターを合わせてくるような相手には…、

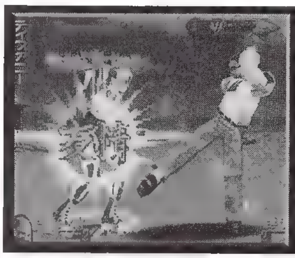


立ち大Ⓟ以降の攻撃を出しきってしまおう。相手の反撃を潰せるぞ。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★	★	★	この表を見ると、全然使えないダメなツープラトンに思えるが、そのとおり全然ダメでまったく使えない。まあ、体力回復だからいいか…。

これもダメ。なぜなら、開幕に最速のタイミングで出されたローキックには、ティファニーはジャンプでかわせない(これはキャラの判定の違いによるもので、ジャンプでかわせるキャラもいる)。

では開幕のローキックはガードするしかないのかというと、そうではない。ここで登場するのがツープラトンである。出の早いツープラトンならば、ローキックを見事迎撃することができるのだ。しかし読み違えて相手が何もしてこなかった場合などは、逆にツープラトンで反撃されたりするので注意が必要。ローキックの対応策がツープラトンだとしても、リスクの高い行動であることは確か。安全にガードから入る?



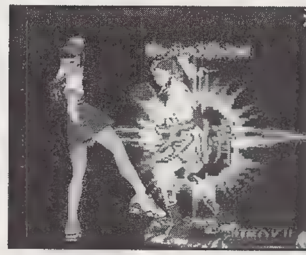
ややバクチ的要素の強い、開幕のツープラトン攻撃。

COLUMN ティファニーのちょっといい話

ティファニーは幸いにも(?)、スキの大きい(ように見える)必殺技が揃っている。これを利用して、相手の攻撃を誘いつつツープラトンで迎撃する「ツープラトントラップ」が、ときとして有効である。これを実行するには攻撃発生の早いツープラトンであることが必須だが、パートナーに合わせて使うポイントを考えてみるのもおもしろいだろう。



ビューティフルキックやエキサイティングキックで相手に背を向け着地し…、



相手の攻撃を誘ってツープラトン攻撃。バレると投げで返されるので注意。

なお開幕以外でも注意して欲しいのが、ローキックの空振りである。いくらローキックがスキの少ない技とはいえ、攻撃のさいにはやられ判定も前にせり出すわけで、そこに相手のローキックを合わせられると防ぎようがない。

反対に、相手が間合いを見誤ってローキックを空振りしたら、見逃さずにローキックを合わせて連続技を決めていこう。とにかく、ローキックからの連続技で体力ゲージの半分近くを奪えるキャラもいるので、慎重にいきたい。

ゲージ使用ポイント

ゲージは、そのほとんどを完全燃焼アタックのエアバーストに注ぎこむことになる。まあゲージのほとんどといっても、連続技の最後にエアバーストを使う関係上、ムダにゲージを消費することがないので、自然とゲージはあまりぎみになる。

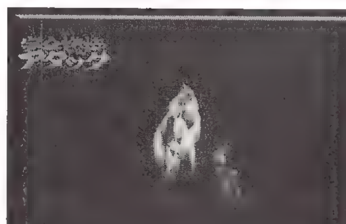
では、そのあまったゲージはどうするか? 答えは「**ツープラトン攻撃用にストックしておく**」である。

相手にツープラトンを使われた場合、接近していればどのツープラトンでも立ち投げで返せる。しかし、距離が離れていると投げは通用しない。ガード後に反撃しようと思っていも、キャラによっては間に合わないし、大ダメージを与えられないこともある。

そこで、手っとり早く反撃できる手段としてツープラトンを使うわけだ。相手のツープラトンの画面暗転中にこちらのボタンを縦押しするだけなので、非常に簡単に反撃できる。

もちろんいくらストックしておくとはいえ、5個、6個、あるいはそれ以上もゲージをためこんでおく必要はない。相手のゲージが2未満ならば、こちらからも積極的にツープラトンを狙ってみよう。発動時の無敵を利用して、相手の跳びこみを迎撃するのも悪くない。

残ったゲージ消費技ワンダフルキックについては、残念ながらあまり使用する機会がない。立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→ワンダフルキックといった連続技もあるのだが、間合いが離れると最後の攻撃がヒットしないので注意。

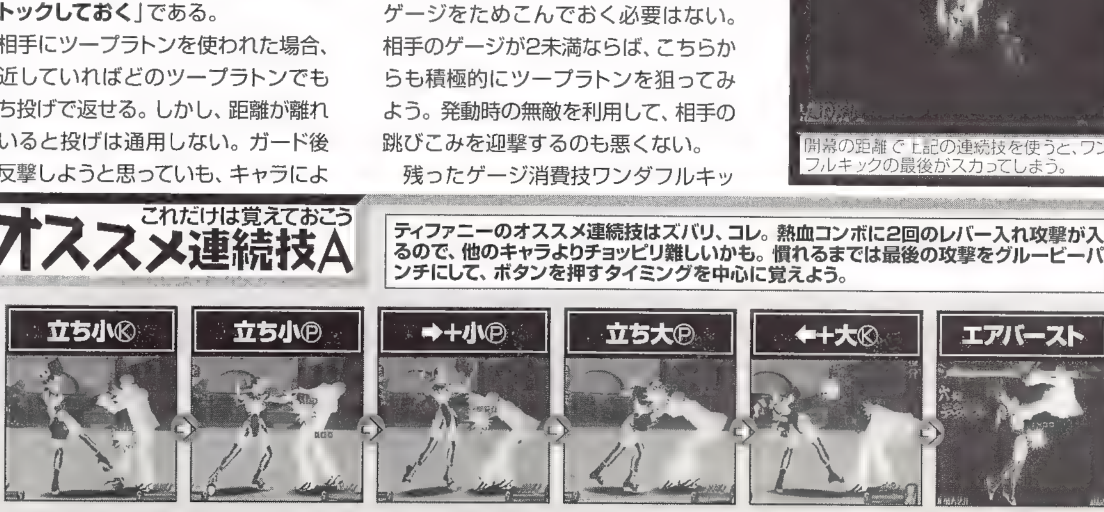


開幕の距離で上記の連続技を使うと、ワンダフルキックの最後がスカってしまう。

これだけは覚えておこう オススメ連続技A

ティファニーのオススメ連続技はズバリ、コレ。熱血コンボに2回のレバー入れ攻撃が入るので、他のキャラよりチョッピリ難しいかも。慣れるまでは最後の攻撃をグルービーパンチにして、ボタンを押すタイミングを中心に覚えよう。

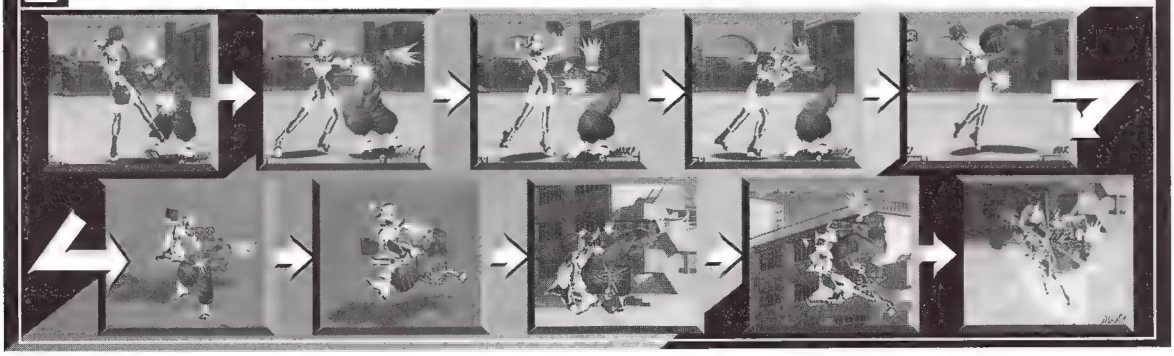
立ち小Ⓚ → 立ち小Ⓟ → ➡+小Ⓟ → 立ち大Ⓟ → ⬅+大Ⓚ → エアバースト



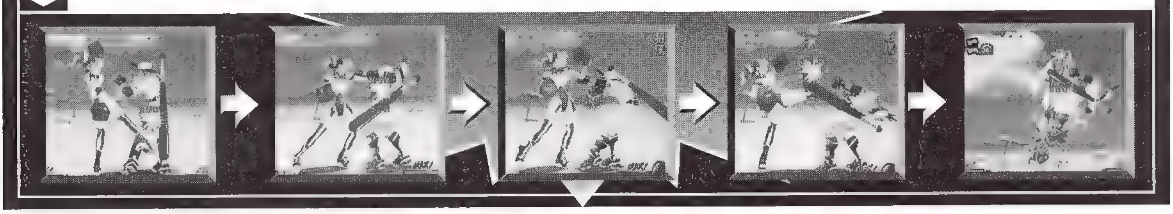
根性カウンター推奨技	ボディストレート	グルービーナックル	ワンダーキック	
	↘+小Ⓟ	↓↘➡+Ⓟ	↘+大Ⓚ	**本文中にもあるように、ボディストレートをメインに使用する。グルービーナックルからも同様の連続技を狙えるが、ダメージに大きな変化はない。**

連続技

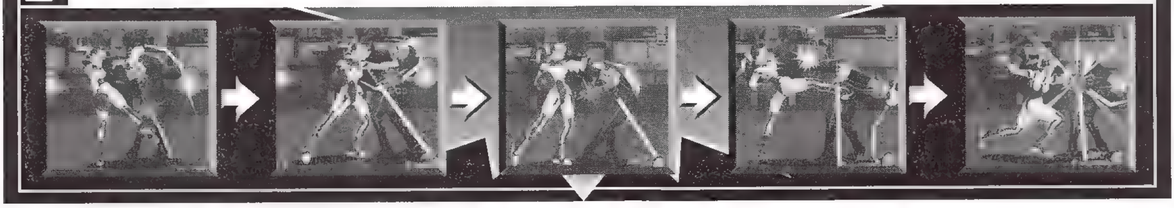
B 立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→➡+小Ⓟ→立ち大Ⓟ→↘+大Ⓟ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓟ→小Ⓚ→エキサイティングキック



C 立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→➡+小Ⓟ→立ち大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→ビューティフルスピン



D 立ち小Ⓚ→立ち小Ⓟ→➡+小Ⓟ→立ち大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→グルービーパンチ



ここにあげたティファニーの連続技は、威力的には**オススメ連続技A**に及ばないものの、対戦に広がりを持たせる意味でも覚えておいてもらいたいものばかりである。

連続技Bは、ややテクニカルなエアバースト。浮かせたあとの小Ⓟを遅めに当てるのがコツだ。最後のエキサイティングキックはスカりやすいので、CPU戦などで練習してタイミングを覚えるといいだろう。

連続技Cは**オススメ連続技A**の最後をビューティフルスピンに変えただけで、明確な違いはない。ただゲージが大幅に上昇するので、ゲージのないときに使うといい。

連続技Dは同じく最後をグルービーパンチに変えたもの。グルービーパンチのヒット後は、相手はダウンせず距離も近いため、再び立ち小Ⓚからの攻めでラッシュに持ちこめる。ちなみに、グルービーパンチのためは5段階に分かれており、3段階目以降で相手はダウン、5段階目でガード不能技になる。ためるともちろん連続技にはならないが。

連続技Eは、グルービーナックルからのコンボの一例。実戦的にいくなら立ち大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→エアバーストで問題ない。

連続技Fは、連続技それ自体よりも↘+大Ⓚで浮かせたあとの選択が重要になってくる。浮かせて、すぐに熱血受け身をとる相手には空中投げを狙い、それを嫌って熱血受け身を遅らせるようなら、ビューティフルスピンやジャンプ攻撃を当てていこう。↘+大Ⓚはしゃがみ大Ⓚからもつながるぞ。

E グルービーナックル→立ち小Ⓚ→立ち大Ⓚ→ワンダフルキック

F 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→↘+大Ⓚ



↘+大Ⓚで浮かせたら…、



こちらもジャンプして投げる。警戒していない相手には超有効。

ティファニーのグルービーな日々

楽しく闘わせたら「ジャス学」1のティファニー。普段はあまり使わない、グルービーパンチやグルービーナックルのためを駆使して、グルグル&クルクル闘っちゃおう。余計な技が多いだけじゃん、とか言ってるそこのキミ、小Ⓚ→小Ⓟ→➡+小Ⓟ→大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→エアバーストの実用的コンボをお見舞いしちゃうぞ



やらなくてもいい遊びがたくさんつまっている

対戦攻略

capture of encounter

エッジ

キャラ特性と基本戦術

ラウンド開始の攻めかた

エッジの攻撃の起点は立ち小Ⓟ。これは立ち小Ⓚがローキックタイプではないため、発生負けこそしないものの、戻り時間負けして追撃されるからだ。

立ち小Ⓟが始動技という時点で、対ローキックキャラ戦のラウンド開始時は、常に後手にまわることになる。これは仕方がない。で、ラウンド開始時の選択だが、ラウンド開始時に押しっぱなし最速ローキックを出すだけしか能のないバカどもにつき合う必要などが一体どこにあろうか…、いやない(反語)。ローキックをスカせる、バックジャンプをメインに考えよう。「俺様は外道のエッジ。逃げるんじゃねぇ、作戦よ！」そう、作戦だ。ここから小空中裏斬りやジャンプ小Ⓚといった空中の攻めを使い、地上戦に戻るのがいいだろう。これでやっと通常の地上戦が始まるぞ。

砂？ 空中？ どっちがいいんだ？

立ち小Ⓟを相手に当てることができたらエッジの攻める番。ここでエッジが狙っていく攻めは2つある。それは、小罵倒へつないでいくものと、➘+大Ⓟへつなぐものだ。小罵倒は立ち大Ⓟや立ち大Ⓚから連続技になるだけでなく、攻撃判定が先にある砂にまで存在するため、根性カウンターをかけられても相殺したり相手の技を潰してくれたりする。だから立ち小Ⓟ(×2)→小罵倒、立ち小Ⓟ(×2)→立ち大Ⓚ→小罵倒という具合に砂をまぜると、効率よく攻めることができる。小罵倒をガードされたあとは特に不利ではないので、再び立ち小Ⓟから攻めよう。相手と密着していないなら小罵倒を連発してもいい。砂だけヒットした場合は立ち小Ⓟや立ち小Ⓚにつながるので、連続技を決めることができる。



砂部分だけがヒットしたときは絶対に逃しちゃダメだ。

➘+大Ⓟにつなげる場合は立ち大Ⓟでも立ち大Ⓚでもどちらでもいいが、要はそのあとのエアバーストでダメージを稼ぐのが目的。しかし、エアバーストの確定ダメージはそれほど高くない。確定しているジャンプ大Ⓟまではいいとして、このあとの相手の行動に対して、どう対処していくかが重要だ。

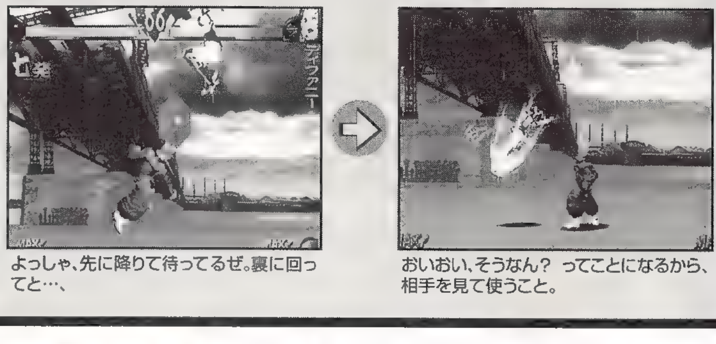
相手が熱血受け身をとらないだろうと読んだ場合は、➡+大Ⓚ→小裏斬りまで出す。ここまで当たれば地上の連続技よりダメージが高いので問題なし。

逆に相手の熱血受け身が予想できるときには、熱血受け身後ガードをあえて誘う。自分が先に着地できるように、大Ⓟからもう一度大Ⓟを出そう。こうすれば、大Ⓟで熱血受け身をとった相手は、2度目の大Ⓟのせいでなかなか地上に降りられなくなる。こちらはかなり早く着地するので、相手の裏に回って攻撃することも余裕でできるのだ。

地上での裏攻めは圧倒的にこちらが有利だが、唯一ツープラトンだけには弱い。多用しすぎにはくれぐれも注意しよう。

注意事項

エアバーストからの攻めで、大Ⓟを2回出すことで相手よりも先に着地できる戦法がある。コレ自体はとても使える戦法なのだが、まったく効かない連中というのも存在する。そう、ティファニーや英雄といった空中移動技を持つ輩達だ。彼らには、小裏斬りまで出すか、空中エアバースト狙い、もしくは地上で闘おう。



よっしゃ、先に降りて待ってるぜ。裏に回ってと…、

おいおい、そうなん？ ってことになるから、相手を見て使うこと。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★★★★	★★★★★	★★	エッジをパートナーにした場合、リーチの長さを利用して攻めに使えるのが特徴。そして最大のウリは、ガードされても自分のほうが先に動けることだ。

血の祭典! ボク外道だもん

エッジ特有の飛び道具? のナイフを使った技、「裏斬り」。この裏斬りをうまく使いこなせば、楽しい外道ライフを送ることができるぞ。詳しくは増刊1冊目に掲載された「裏斬り連係フローチャート」を参照してほしい。

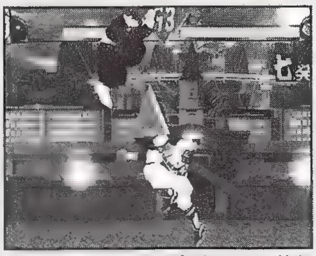
裏斬りは一定のルートを守ることで、連続してナイフを投げることができる。これを利用すると、中距離で小裏斬りを2発出すことも可能。この間に相手の様子をうかがい、跳んできたなら小対空裏斬りに軌道チェンジ。このあとすぐ大対空裏斬りを出せば、2発相手に刺さるはずだ。小裏斬りを特殊移動で避けつつ地上を突っこんできたなら大裏斬りで迎撃。ムダだということをカラダで教えてやろう。また、相手が地上で様子を見たり、予期せぬ行動にビビってるようならふたたび小裏斬りに戻る。これをくり返すだけでも相手が攻めあぐむには十分な行動といえる。何度でもくり返しイヤがらせをしてやろう、と強く言いたいが、たまに島津流正波拳や分身魔球を裏斬りにムリヤリ合わせせる、火事場のクソ力使いに遭遇する。だからやりすぎは注意かな。



大対空裏斬りのあと、大裏斬りに戻れるので思いきりも大事。

COLUMN 原動力はナイフ

エアバーストで空中に打ち上げられちまったときにもエッジにはやるべきことがある。それは、空中浮遊。エアバースト中の熱血受け身をとれる部分を見切って熱血受け身をとる。その後相手の攻撃をオートガードしたなら条件クリア。あとは小空中裏斬りを投げ続けるだけだ。俺の翼はナイフってか。



エアバーストをくらったらチャンス? 熱血受け身をウマく決めろ。



あとはタイミング重視。ゼルキン真っ青のナイフ様ってね。

ゲージ使用ポイント

エッジは一体どこでゲージを使っていくのか? 大部分はツープラトンだろう。ローキックがないこともあって、攻められる時間が長いラウンドも多い。この場合は、相手の大攻撃に合わせるために使うツープラトンのために、ゲージを費やしていくといい。パートナーはなるべく攻撃してくれるものがいいだろう。また、完全燃焼アタックの血祭りを使うことで、攻めを補助する使いかたもある。血祭りには、「**血祭りの入力完成後に軸がずれる**」性質がある。つまり、相手が手を出してくる場面が読めれば、その技をうまくスカして攻撃することができるわけだ。

立ち小Ⓟを2発…、ガードされたけど大Ⓚ、ここで血祭りを発動。相手の根性カウンター技をスカしてヒット。これなら攻めにゲージを使うことができる。もちろん毎回ここまでうまくいくことはそうそうないと思うので、立ち小Ⓟを2発出したあとに、立ち大Ⓚ→➡+大Ⓟ→↘+大Ⓟというように、レバー入れ攻撃だけで出しきっていくのもいい。相手の根性カウンタータイミングが遅ければ、どこでも潰すことができる。根性カウンターをなかなかかけてこない相手には、立ち小Ⓟ(×2)→立ち大Ⓚ→↘+大Ⓟまで出しきって、ここで血祭りというのもいい。血祭りを効果的に使うためにも、攻めが単調にならないように小罵倒がらみの連係を必ずまぜよう。そうしないとただ根性カウンターを一瞬で合わせせられるだけ、なんてことになりかねない。

逆に、ゲージを一気に消費してもかまわないのであれば、連続技としてゲージを使う方法も実はある。それは空中エアバーストだ。空中エアバーストを使う局面は、↘+大Ⓟで浮かせたあとの空中小攻撃から目押しでつなげるというもの。空中エアバーストの後半部分がスカるので、うまくいくと攻撃が持続する特性がある。詳しくは連続技のところを参照してほしい。

これだけは覚えておこう オススメ連続技A

この連続技がオススメなのは、砂を相手にかけたあとにエッジの攻めが続けられるからだ。最初の小Ⓟは小ⓀでもOK。小Ⓚが密着スタートなら小罵倒のあとに小Ⓟに戻ることができる。前進しながら攻撃するので、そのままエアバーストも確定だ。

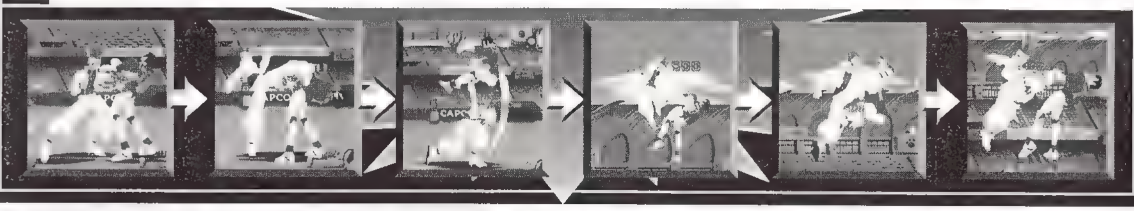
立ち小Ⓟ → 立ち小Ⓟ → 立ち大Ⓚ → 罵倒(小) → さらに攻める



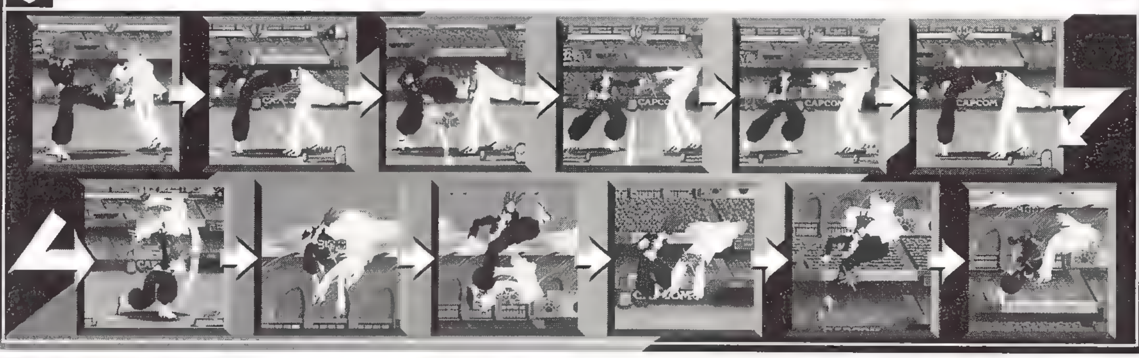
根性カウンター推奨技	エアスラッシュ	罵倒(小)	血祭り	
	↘+大Ⓟ	↓↘➡+小Ⓚ	↓↘➡↓↘➡+Ⓟ	メインは↘+大Ⓟ。ヒットしたときは基本の空中攻めパターンにもっていく。罵倒(小)は間合いが空いているとき反撃に転じるために使う。裏斬りでもOK。

連続技

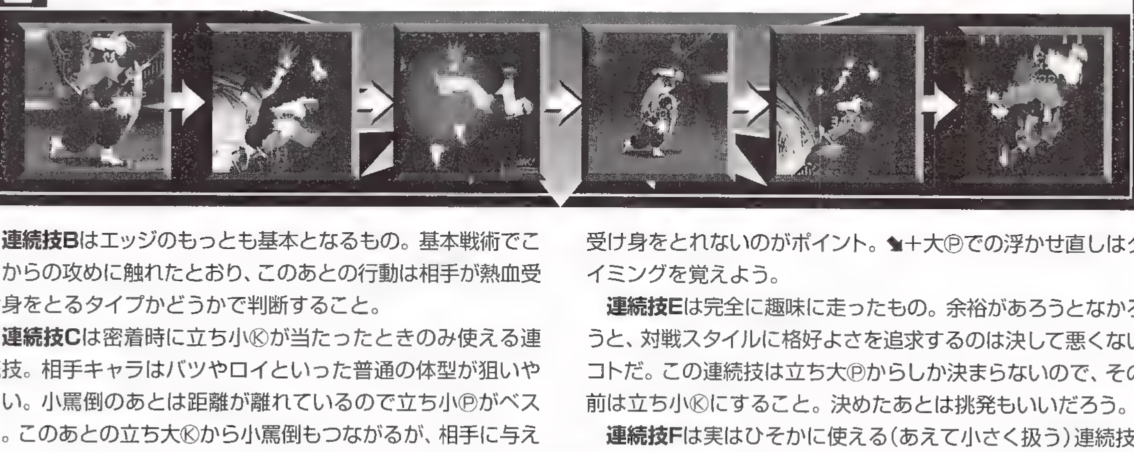
B 立ち小Ⓟ(×2)→立ち大Ⓚ→↘+大Ⓟ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→大Ⓟ



C 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→罵倒(小)→立ち小Ⓟ(×2)→立ち大Ⓚ→↘+大Ⓟ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓟ→小Ⓚ→大Ⓟ



D 立ち小Ⓟ(×2)→立ち大Ⓚ→↘+大Ⓟ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→空中エアバースト→↘+大Ⓟ→小Ⓚ→空中エアバースト



連続技Bはエッジのもっとも基本となるもの。基本戦術でここからの攻めに触れたとおり、このあとの行動は相手が熱血受け身をとるタイプかどうかで判断すること。

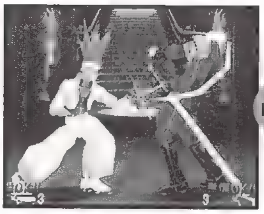
連続技Cは密着時に立ち小Ⓚが当たったときのみ使える連続技。相手キャラはバツやロイといった普通の体型が狙いやすい。小罵倒のあとは距離が離れているので立ち小Ⓟがベスト。このあとの立ち大Ⓚから小罵倒もつながるが、相手に与えるインプレッション(恋愛ゲージに近いが否)がややダウンする。外道としては申しぶんないのだが…。

連続技Dはジャンプ小Ⓚから目押しでつなげていくもの。空中エアバーストの後半部分がスカるため、相手が着地まで熱血受け身をとれないのがポイント。↘+大Ⓟでの浮かせ直しはタイミングを覚えよう。

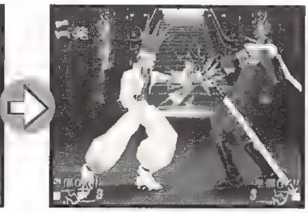
連続技Eは完全に趣味に走ったもの。余裕があろうとなかろうと、対戦スタイルに格好よさを追求するのは決して悪くないコトだ。この連続技は立ち大Ⓟからしか決まらないので、その前は立ち小Ⓚにすること。決めたあとは挑発もいいだろう。

連続技Fは実はひそかに使える(あえて小さく扱う)連続技。しゃがみ小Ⓟの先の部分(つまり手の先)を当てたときのみ立ち小Ⓟが連続技になるというもの。当然しゃがみ小Ⓟは下段判定なので、他の技にくらべてヒットもしやすい。

E	立ち小Ⓟ→立ち小Ⓚ→立ち大Ⓟ→←+大Ⓟ→←+大Ⓚ→→+大Ⓚ→←+大Ⓚ
F	しゃがみ小Ⓟ→立ち小Ⓟ→大Ⓚ→罵倒(小)



しゃがみ小Ⓟは手の先を当てる感じなので、少し離れたときは狙い目。



とはいえ位置調整は難しい。つながることを信じて出しきりだ。

エッジ シカトしとく?

遊びを追求するなら裏斬りの使用頻度を極端に上げてみよう。中距離での小裏斬りの連射はもちろん、エアバーストをくらったときの空中浮遊も絶対だ。根性ゲージを2つストックするくらいを目標に、タイミングよくナイフを投げよう。このときだけは相手を無視。自分だけの時間だね。

押しきれ青春！ 土俵際に懸ける明日

対戦攻略
capture of encounter

石動 岩



下手な動きは命取り
慎重かつ大胆に
立ちまわるんじゃい！

担当：田渕健康

キャラ特性と基本戦術

岩、その生きざま

古来からデカニブ系キャラは、宿命として「体のあたり判定が大きい」「通常技のスキが大きい」「鈍重で機動性に欠く」という三重苦を抱えている（98年・国勢メスト編集部調べ）。

ポリゴン全盛時代の今でもそれは例外ではなく、東西のデカニブ系キャラはいたるところで苦戦を強いられているという。

そして！ ジャスティス学園も例外ではなく、伝統あるデカニブ系のキャラが存在している！ それが「石動岩」だ！

岩で特に問題視されるのが「体の当たり判定のデカさ」。ちょっとした技のスキが岩には致命傷になるし、ローキックを出されているだけで、ほとんど身動きがとれなくなるし、昇り蹴りなどの空中技を容易に当てられやすいという、父ちゃん泣けてくるほどの図体のデカさである。

だが、デメリットだけではないぞ！ この巨体をいかした圧倒的な攻めが、岩にはちゃんと用意されているのだ。もちろん、デカいなりにパワーもバッチグウさ！ 守りどころと攻めどころを押さえて、怒涛の押切りKOを狙おう。



昇り蹴りも余裕でくらえる巨体。泣けますな。

攻めてドスコイ

岩の攻めの起点は、主に立ち小Ⓟから。熱血コンボの始動技であり、同じ始動技である立ち小Ⓚより、わずかにリーチが長いのが最大の利点である。

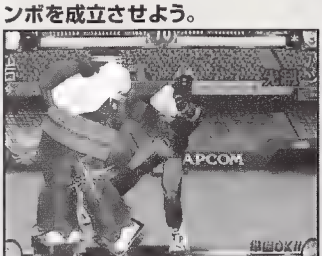
しかし、小攻撃で積極的に攻めに出ても、相手のローキック、トゥーキック（立ち小Ⓚ）に潰されてしまうことが多々あるので、無闇に手を出すのは大変危険。ここはじっと堪えて、特殊移動や根性カウンターで割りこんでいく機会をつねにうかがっておこう。

「攻め」のファクターで重要な連続技は、後ろのページを見てもらうとして、岩の攻めでワリと多用するのが「投げ」。他のキャラに比べて岩は通常投げ、しゃがみ投げが成立しやすい（他のキャラと間合い自体は同じだが、体がデカくて投げモーションが大きく前に出るぶん、感覚的に投げを入れやすい）。

反撃可能なツープラトンをガードしたあとや、ガードしがちな相手を前にしたときなど、投げの出番となる場面は多い。投げたあとは荒波四股が定番だが、すぐに出さずに少し遅らせて起き上がる最中の相手に当てるという手もある（たいていスカるが、起き上がりのタイミングをずらして、小細工しようとする相手には有効だ）。

注意事項

「連係の割りこみポイント」などの以前の話で、岩はムダな行動の一つ一つがすべて死につながる。そう、例えるなら岩には開幕バックジャンプですら世間は許してくれないのだ。非常にネガティブだが、岩はラウンドスタート時はしゃがみガードが安定だろう。うかつにも小攻撃を連打した場合、たいてい次の瞬間に熱血コンボを叩きこまれているという憂き目にあうのはザラである（遠い目）。時折、開幕に乱れ鉄砲突きをまぜるのも有効だ。岩の熱血コンボ通常連係は、ガードされていると百発百中「小→大」のあと根性カウンターの割りこみをうける。はじめから決め打ち（コンボが決まったものとして、あらかじめ最後までコマンドを入力すること）をするのは大変危険なので、必ずヒット確認をしてから熱血コンボを成立させよう。



開幕はもっとも危険な瞬間。ローキックには十分注意したい。



奇襲の意味での開幕鉄砲突き。岩砕きも極稀に有効。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★★	★★	★★★★	足もとを狙って跳びかかる技なので、相手の足払いなどと相殺してしまうことが多々あるのが難点。しかし、技の出る早さとリーチ、威力は及第点以上だ。



投げは適度におりまぜると有効。過剰に狙っても効果薄。

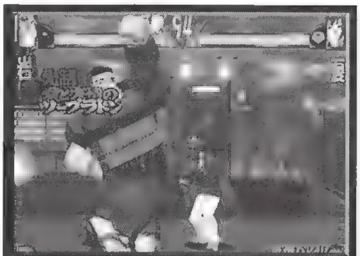
倒れている相手に荒波四股を当ててもダメージは知れているが、起き上がりのやられ判定が発生した瞬間に当てると、地上判定と同等のダメージを与えられるのだ。覚えておこう。

また荒波四股は、間合いが開いたときの相手のダッシュ攻撃を迎撃するのにも役に立つ。相手が「ダッシュ攻撃を出すかな？」という間合いの少し外で出すと、バリア代わりになるぞ。出ている時間が長いのも密かにポイントが高い。

同じように、相手との間合いが離れたとき、こちらからダッシュしていって相手の前で停止し「ダッシュ攻撃と見せかけてツープラトン」というのは全キャラ共通の引っかけ。だがその代用として、同様に速攻でダウンしている相手に近づいて、起き上がり攻撃を潰すように荒波四股を重ねておくのも手だ。

乱れ鉄砲突きがヒットしたあとなどは、ダッシュをからめた攻防が発生すると思うので、これらの選択肢を頭の片隅においておこう。





岩は技の出が早い技をあまりもっていないので、ツープラトンの選択が割と重要。



単発での威力は折り紙つきの荒波四股。ぜひ地上で当てたい。

ゲージ使用ポイント

岩を操るうえでやはり重要なのは「守り」。一撃必殺のパワーを持っているキャラとはいえども、攻撃をくらい続ければ相手にふれることなく負けてしまうのが勝負の常。岩自身の防御力は高いのだが、問題はやはり体の当たり判定のデカさ。きっちり守らないと、相手のローキックだけで押し切られてしまうことになるだろう。

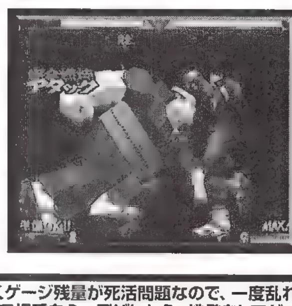
無闇やたらに手を出さず、相手の硬直時のスキ、もしくは根性カウンターチャンスをじっくり待って、確実にダメージを与えていこう。

根性カウンターの話が出たので話題をそちらに移すが、岩の根性カウンターで最も信頼性が高いのが、やはり乱れ鉄砲突き！ ゲージのすべては根性カウンターの乱れ鉄砲突きにつぎこんでもOKと言っていい！ リーチ、威力はもちろんのこと、出かかりにある無敵がなんとも心強い。地上にいる相手に対しては、絶対的な強さを誇るので、ぜひとも押さえておこう。

当コーナーの主旨である「ゲージ使用ポイント」からははずれるが、他に使うであろう根性カウンター技は、➡+大Ⓟの拳骨パンチ。根性カウンター時に限らず、➡+大Ⓟがヒットするとキャンセルして相手破りにつなげられるので、攻めへの転機として使おう。もう一つの完全燃焼アタックの噴火山は、実は使いどころが少ない。画面が光ったあと、相手が特殊移動を入力するかジャンプすれば抜けられてしまうのだ。投げ、大嵐とおりまぜて使っていこう。



リーチ、威力、無敵の二本柱が心強い乱れ鉄砲突き。



立ち小Ⓚで潰されやすいのが噴火山の欠点。

根性カウンター推奨技	乱れ鉄砲突き	鉄砲突き	拳骨パンチ	とにかくゲージ残量が死活問題なので、一度乱れ鉄砲がヒットして相手をふっ飛ばしたら、挑発をしてゲージをためよう。
	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ	⬇⬊➡+Ⓟ	➡+大Ⓟ	

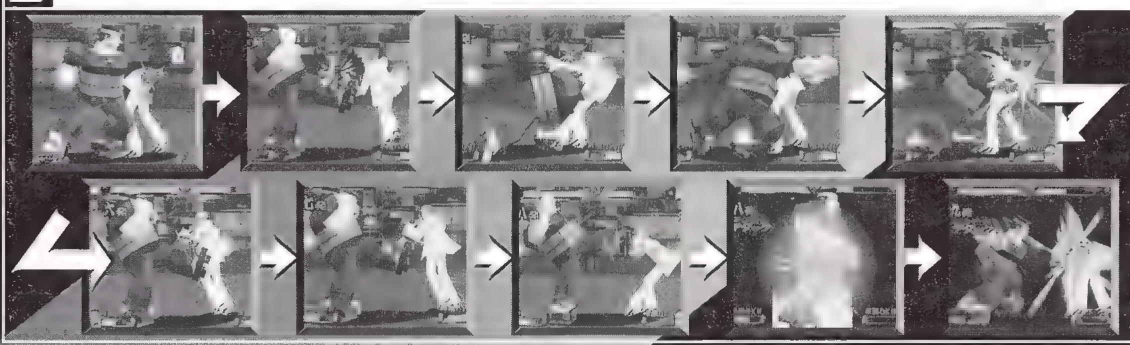
これだけは覚えておこう オススメ連続技A

岩を使ううえで、はじめに押さえておきたいのがこのコンボだ。技の出が早くてリーチのある小Ⓟから入るのが安定だが、別ルートの小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓚ→乱れ鉄砲突きのほうも手軽に入れられるコンボなので、好きなほうを使おう。



連　続　技

B 立ち小Ⓟ→立ち小Ⓚ→しゃがみ大Ⓟ→➡＋大Ⓚ→柏手破り→立ち小Ⓚ→立ち小Ⓚ→立ち大Ⓚ→乱れ鉄砲突き



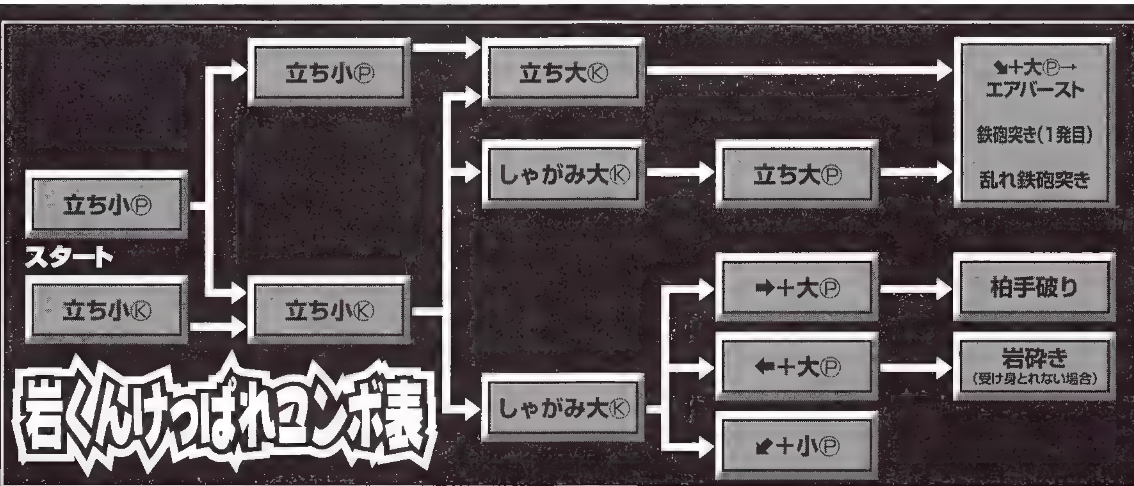
岩の連続技は、実は全キャラ中最強クラスである。とりあえずは**連続技B**を入れておけば、相手の体力の8割はもっていけるだろう。本当はこのコンボから派生して、もっと外道なことも出来ちゃうのだが、ここは一つこれぐらいで勘弁してやるのもさわやか対戦ライフを楽しむ秘訣だ。

柏手破りのフラフラ状態にダイレクトに柏手を入れてもムダなので、長いコンボにするにはもうひとひねりが必要。

連続技Bで注意することは、最初の立ち小Ⓟから立ち小Ⓚにつなぐとき。相手と間合いが離れているとスカってしまうことが多々あるので、体の小さいキャラを相手にした場合は、接近戦用に限定して狙っていったほうがいいだろう。

オススメ連続技Aで紹介しているコンボはもっとも多用するであろう連続技。岩を使うのであれば最低限これだけは押さえておきたい。

あとのコンボは「特別付録・岩くんけっぱれコンボ表」を見ていただこう。エアバーストで打ち上げたあとは**小Ⓟ→小Ⓚ→大Ⓟ**などで。エアバーストがらみの空中戦で、どうしても岩落としを使う場合は、反撃覚悟で出したほうがいいだろう。



岩と戯れようのコーナー

一体何に使うんだよコレ、という技が多々そなわっている岩だが、実はどれも使いどころさえ間違わなければ強力な切り札になるものばかり。各自創意工夫して相手にあてていこう。え？ 岩石落とし？ う〜ん、相手の飛び道具を跳びこして使うとか。おもむろにスーパージャンプ後に出すとか…。



太極拳の変則的な動きがあきらの神髄だ！

対戦攻略 capture of encounter
風間 あきら

キャラ特性と基本戦術

アキラ(素顔のあきらもふくめて、以降アキラと表記)の対人戦における戦法は、相手のレベルに応じて段階的に分けることができる。

●**第①段階**：相手があまり上手ではなく、こちらの攻撃をくらいまくってくれるなら、立ち小Ⓚ(以下ローキック)→立ち大Ⓟ→↘+大Ⓟからエアバーストに毎回つないでいけばいい。

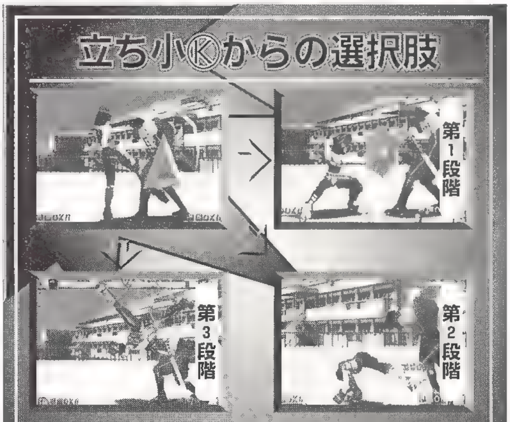
●**第②段階**：ローキックからの立ち大Ⓟだけでは、さすがにガードがかたくなってくらってくれない。このレベルになってきたら、いよいよローキックや立ち大Ⓟからキャンセルして旋蹴舞を出していく。これで攻撃タイミングなどにゆさぶりをかけ、こちらはいつまでも攻撃し続ける。

●**第③段階**：相手の警戒がさらに強くなり、旋蹴舞をガードしようとしてしゃがみガード率が非常に高くなってきたら、今度はそのしゃがみガードを潰すために、中段技(しゃがみガード不能)の空転蹴を使っていくようにする。さらに空転蹴を出すのと同じタイミングで、破天の構や投げをまぜていくという選択肢もある。

乱入前に相手のプレイをよく観察して、どのあたりの段階か目星をつけておくといい。

このように段階的に分かれている理由は、アキラの代表的な攻撃連係である旋蹴舞と空転蹴へのつなぎに"すきま"があるために、その部分で割りこまれやすいからだ。これについては、下の「注意事項」を参照してほしい。

立ち小Ⓚからの選択肢



ローキックからの選択はおもに3つ。立ち大Ⓟ(第①段階)、旋蹴舞(第②段階)、空転蹴・破天の構(第③段階)だ。これが接近戦のメインとなる。

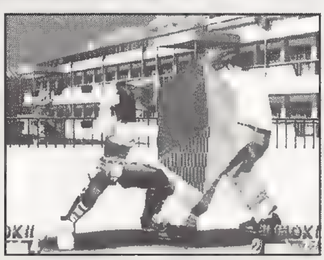


毎回エアバーストにつなげられれば、それはそれでいい。

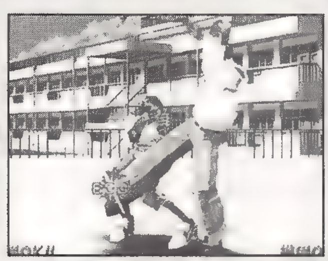
エアバースト狙いがバレてきたら、旋蹴舞や空転蹴の出番。

注意事項

アキラは旋蹴舞を使った攻めが強力だ。だがこれだけではダメ。理由はその出の遅さにある。空転蹴、破天の構もしかり。こちらの立ち小Ⓚや立ち大Ⓟをガードしたあとに"暴れる"相手には、次のキャンセル旋蹴舞などは潰されやすいのだ。そういう相手には第①段階だけを使って闘ったほうがいい。



立ち大Ⓟや立ち小Ⓚからのキャンセル旋蹴舞などは…、



すぐに反撃してくる"暴れ系"の相手には潰されやすいのだ。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★★	★★★	★★★	功夫ライダー・アキラのツープラトンは全キャラ中、いたって平均的な性能といえる。したがって外道のなかではイマイチ、となる。

外道高校

第①段階

それではまず、アキラの攻撃の第一手と、第①段階の攻めかたについて解説していこう。

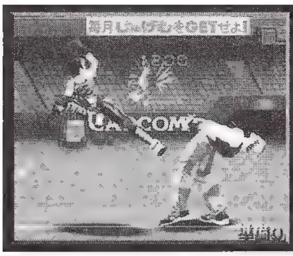
普段、中距離や遠距離に離れている状態からの攻撃の第一手として有効なのが、ジャンプ攻撃（跳ぶと同時にジャンプ小Ⓚ、降りでジャンプ大Ⓚの空中2段）と、小の旋蹴舞だ。相手との距離が比較的近めなときはジャンプ攻撃、少し離れてるかな、というときは旋蹴舞、というふうに使いわけていこう。

ラウンドスタート直後などのように近距離での第一手としては、ローキックが非常に有効だ。そして第①段階の基本攻撃である、

●ローキック(×1〜2)→立ち大Ⓟ



攻撃の第一手。近距離ではローキック。



攻撃の第一手。中距離ではジャンプ攻撃。



攻撃の第一手。中〜遠距離では小旋蹴舞。

注意事項

「ローキック(×2)→立ち大Ⓟ」は、はじめのうちは1セットの動きとして覚えてしまったほうがいいが、毎回これだとすぐに覚えられて立ち大Ⓟに根性カウンターをかけられたり、ツープラトンで割りこまれやすくなってしまう。そこでローキックの回数を1回にしたり、垂直ジャンプ攻撃をまぜたりと、いろいろ工夫していこう。



いつも同じ動きでは反撃ポイントを特定されやすいので…



たまに垂直ジャンプ攻撃をまぜたり、ローキックの回数を変えたりして工夫しよう。

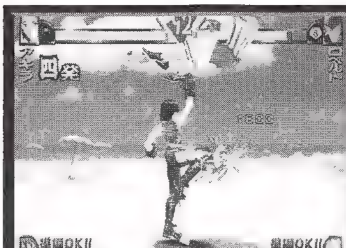
へとつないでいく。このコンボは非常に強力で、もし相手キャラのローキックと同時に打ち合いになっても、立ち大Ⓟの部分（つまり3発目）で大抵の場合勝つことができる。アキラの立ち大Ⓟはほかのキャラの大攻撃とくらべると技の出が早いからだ。

ローキックがヒットしている場合には、立ち大Ⓟのあと↘+大Ⓟまで入れて、そのままエアバーストにいく。アキラは地上での連続技にいい技がないため、エアバーストはダメージ源として重要なのだ。

ローキックがガードされている場合、相手プレイヤーがすぐに技を出してくるタイプ（暴れ系）なら、立ち大Ⓟまで出して、これに当たってくれるのに期待し、当たったら浮かせ技→エアバースト。立ち大Ⓟが当たらなかったら、立ち大Ⓟ後にまたローキックに戻る。

相手が立ち大Ⓟに根性カウンターをかけてきたり、なかなか手を出してこない手堅いタイプの場合は、第②段階以上の戦法で闘っていく必要がある。

とりあえずはこのローキックと立ち大Ⓟのくり返しで相手の様子をさぐる、という考えかたでいこう。



ローキックがヒットしていたら、立ち大Ⓟ→↘+大Ⓟまで入れて…、

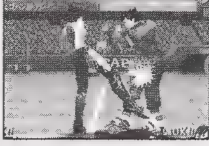


エアバーストにいこう。エアバーストが決まらないとアキラはキツイぞ。

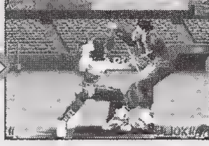
これだけは覚えておこう オススメ連続技A

アキラのオススメ連続技は、いたって標準的なもの。ローから立ち大Ⓟ→↘+大Ⓟときて、エアバーストにいく。エアバーストの内容については最後の連続技コーナーを参照してほしい。ジャンプ攻撃や小旋蹴舞から狙っていこう。

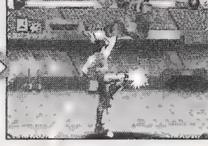
立ち小Ⓚ(×2)



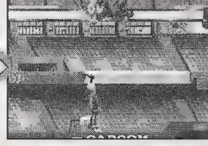
立ち大Ⓟ



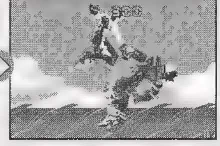
↘+大Ⓟ



ジャンプ



エアバースト



愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★★	★★★	★★	素顔あきらのツープラトンは、メットアキラのものよりわずかに技の出が早く、やや威力が低い。全体からみれば、かなり威力が低いといえる。

第②段階

相手のガードがカタい、もしくは立ち大Ⓟに根性カウンターをかけてくる。1セットと1セットの間(立ち大Ⓟのあとローキックに戻るところや、ローキックを一度とめて次のローキックにいくときなど)にツープラトンで割りこんでくる。相手がこういうタイプなら、第②段階の戦法で闘わなければならない。

第②段階は旋蹴舞をメインとした戦法で、攻撃テンポが変則的になり、相手はいつ手を出したらいいのかわからなくなる。また非常に重要なことに、小の旋蹴舞は、「**ヒット・ガードを問わず、こちらが先に動き出せる**」という特性を持っている。技の出は遅いが、ガードさせることさえできれば、その後もこちら側が有利な状況が続くのだ。立ちガード不可能である点も重要だ。

大の旋蹴舞は立ちガード・しゃがみガードのどちらでもOKで、しかもスキがかなり大きい。そのため"攻撃していく"ために使っていくことはできないが、ジャンプ防止や小旋蹴舞へのつなぎなどに使うことはある。

では「小旋蹴舞をどのようにして出していくか」だが、第①段階からの流れで考えてみればわかりやすいと思う。

①中～遠距離から接近するために出す
②ローキックからキャンセルで出す
③立ち大Ⓟからキャンセルで出す

以上が主な3ポイントだ。小旋蹴舞は意外と長い距離を移動するので、届かないと思える間合いから攻撃することができる。また回転中は姿勢が低くなっているので、上・中段攻撃やほとんどの飛び道具、将馬の完全燃焼アタックである分身魔球などの下をくぐることもできるのだ。

接近戦で出す場合は、立ち大Ⓟからキャンセルで出すのが基本。ローキック(×2)→立ち大Ⓟまで出してみて、これらがガードされていたらキャンセルで出す、といった感じだ。

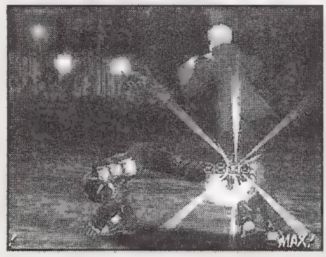
しかし、立ち大Ⓟに出の早い技で、しかも素早く根性カウンターされるようであれば、ローキックがガードされたらすぐに、次のローキックにキャンセルをかけて出すようにしよう。ローキックがヒットしたかどうかのヒット確認ができる人は、1発目のローキックにキャンセルをかけて出すとさらにいい。ヒットしていればそのままエアバーストへいけばいいのだ。

以上のような状況から小旋蹴舞を出して、これをヒット(ガード)させることができたなら、ふたたびローキックを出していこう。たとえガードされていてもこちらが先に動き出せるので、ガード後相手が抵抗してくれれば、ローキックがヒットするからだ。あとはローキックの回数と、いつ小旋蹴舞を出すのかを相手に見抜かれないように毎回変えていけばいい。

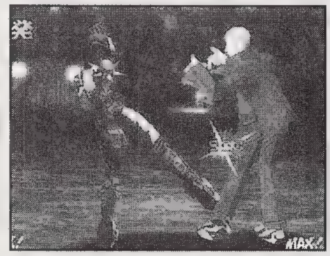
第②段階でも最終的な狙いはやはりエアバーストなので、ローキックがヒットするまで、あるいは小旋蹴舞がカウンター(上の「注意事項」を参照)ヒットするまで何度もくり返し出していこう。

注意事項

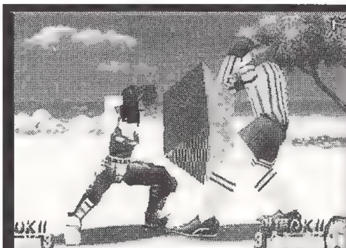
小旋蹴舞は、相手キャラが技を出した瞬間にめりこむようにヒットしたり、背後からヒットすると、続けてローキックが連続技として入るようになる。このゲームには「カウンター」というシステムが存在しないので、厳密にはカウンターではないのだが、わかりやすさを重視して本文中ではカウンターと表記している。



相手が技を出したところに小旋蹴舞がめり込むと…、



ローキックが連続ヒットする。まあ言葉的にはカウンターと言っていいでしょ。



立ち大Ⓟやローキックから、おもむろにキャンセルで…

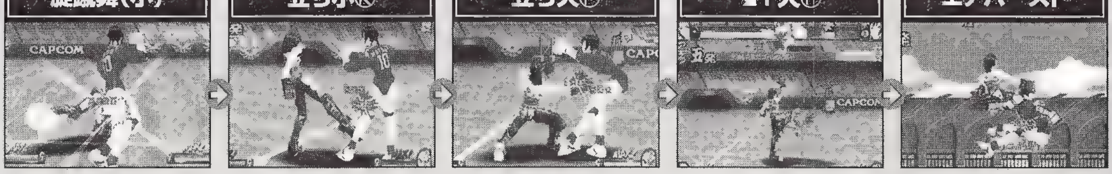


小旋蹴舞を出していく。連続で出したりローキックの回数を変えたりしよう。

これだけは覚えておこう オススメ連続技B

前ページのものと基本的にかわらないのだが、小旋蹴舞から入っているとダメージも高いのでお得。旋蹴舞とローキックがつながっていなくても、どんどん使っていく攻撃連係なので、気にせず技を出していこう。

旋蹴舞(小) → 立ち小Ⓚ → 立ち大Ⓟ → ↘+大Ⓟ → エアバースト



根性カウンター推奨技	通天打	旋蹴舞(小)	裏裡門(小)	
	↘+大Ⓟ	↓↘→+小Ⓚ	↓↘→+小Ⓟ	アキラはほとんど浮かし技の通天打だけでいい。しかし英雄の真円脚のような、ガード後に間合いが離れる技に対しては、旋蹴舞や裏裡門を使おう(骸裡門は×)。

第③段階

こちらの執拗なまでの小旋蹴舞による時間差＆下段狙い攻撃がイヤになってきた相手は、しゃがみガードする時間が極度に長くなる。アキラ戦を"少し"闘い慣れているプレイヤーもこの傾向にある。これでなかなか小旋蹴舞が当たらなくなったら、いよいよ第③段階突入だ。

第③段階は、小旋蹴舞をガードしようとする、もしくは根性カウンターのかけどころを見極めようとしてくる相手に、中段技の空転蹴（➡＋大Ⓚ、しゃがみガード不能）で攻撃を仕掛け、「しゃがみガードだけではダメだぞ」ということを教えてやることになる。したがって空転蹴を出す場面は、はじめのページにもあるように、ローキックや立ち大Ⓟから。つまり旋蹴舞を出す場面とまったく同じだ。同じ技から、小旋蹴舞の代わりに空転蹴を出し、上か下かの2択攻撃を仕掛けるわけだ。

ちなみに空転蹴は、技モーション中に追加入力ができる。立ち大Ⓚで上段の頭天蹴、しゃがみ大Ⓚで下段の転周脚が出る。主に使っていくのは空転蹴から「中段→下段」となる転周脚だ。さらに転周脚はヒット後、ダウンしている相手に放舞（⬇↙⬅＋Ⓚ）で追い打ちすることができ、これがダウン中への追い打ちにしてはなかなか痛い。しかし、転周脚はガードされると反撃確定なので、アキラ慣れして「中段→下段」としっかりガードしてくるような相手には、ガードされてもスキがない頭天蹴でガマンしておこう。



ローキックや立ち大Ⓟといった、いつもの技から、



しゃがみガードをくずすために空転蹴を出す。

注意事項

旋蹴舞についての補足。旋蹴舞は連続入力で最高3回まで続けて出すことができ、さらに小→大、大→小のルートは自由に入力可能だ。また小→小などのように同じボタンのものを連続入力するよりも、大→小のように違うボタンにつなげたほうが"隙間無く"連続で出てくれる。ただし3回目まで出してしまうとスキが非常に大きいので、普段は連続入力したとしても2回目までだ。

この連続入力の使いかただが、接近戦でこちらの小旋蹴舞を嫌がってバックジャンプ等で逃げようとする相手に対し、キャンセルで「大→小」と出して1発目の大でジャンプ防止をしつつ、2発目の小でいつものように次の攻撃につなぐ。しかも2回、いきなり上下とくるので変則的なため、相手の意表をつきやすいのだ。



大旋蹴舞は単発では使わない。必ず「大→小」と連続で出そう。

構えと投げは相手によって

アキラには破天の構（⬇↙⬅＋Ⓟ）という、おもしろい技がある。この技は構え後に強力な攻撃を出せるのだが、構えるまでが完全に無防備なため、使用にかなりのリスクをともなう。「成功すれば確かに強力だが、そこまで危険なことをしなくても小旋蹴舞で手堅くいけばいいのに」といったタイプの技、つまりバクチ要素が強いというわけだ。

しかし、見た目に格好良く、しかも構えることさえできれば次の1撃（2撃）は小旋蹴舞よりも強力なので、アキラ使いとして上達してきたら、ぜひとも狙っていきたい攻撃だ。

構えるタイミング、そのポイントは、例によってローキックや立ち大Ⓟから。相手が旋蹴舞や空転蹴を警戒して「次に彼（彼女）はガードしてるだろう」と思ったときだ。これに加えて、破天の構からの攻撃は、ジャンプ大Ⓚ低打点ヒットから連続技になる（難度高め）ので、跳びこみからいきなり構えるのもいい。

構えたら、すぐに小Ⓟか、小Ⓟ→大Ⓟとボタンを押そう。龍牙裂斬（破天の構中に小Ⓟ→大Ⓟ→大Ⓚ→小Ⓚ→小Ⓚ→小Ⓚ）というコンボルートを最後まで出さず、1発目か2発目で止めるのだ。

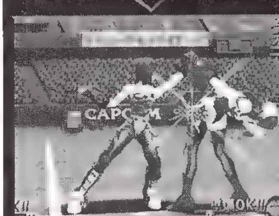
小Ⓟはヒット・ガードに関係なく、こちらが圧倒的に先に動き出すことができる。ヒットしていればローキックだけでなく、完全燃焼アタックやツープラトンまで連続技になる。「やや遠いか？」と思ったときは大Ⓟまで出して間合いをつめよう。小Ⓟほどではないが、この大Ⓟ後もやはりこちらが先に動けるのだ。



ローキックや立ち大Ⓟ、跳びこみなどから、



構える。しゃがみガードばかりなら、しゃがみ投げも狙える。



構え後は小Ⓟ1発。遠ければ小Ⓟ→大Ⓟを出そう。



このあとはかなり有利なので、攻めを続行することができる。

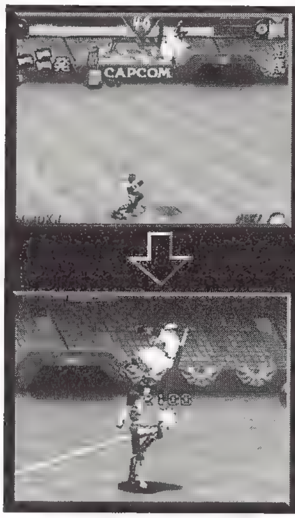
あきらなら動きで魅せろ

アキラは本当に手堅く闘おうとした場合、遠距離からの小旋蹴舞とローキックくらいしか使わなくなる。いろいろやりたくても、ほかの一部のキャラのように立ち技からしゃがみ技へコンボが移行するとか、地上での必殺技の選択がいくつかあるというわけでもないので、基本的に「できることが少ない！」からだ。

エアバースト後の攻めかた&軸ずらし攻撃

アキラを使うなら、エアバースト後の攻めかたと軸ずらし攻撃のやりかたも知っておいたほうがいい。

エアバースト後の攻めかたは、おもに3パターンある。パターンごとに解説していこう。



空中気功塊のあと、空中ですく熱血受け身をとると

また浮かせ技があたってしまうんだな。

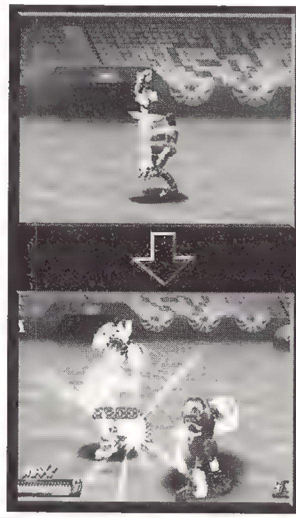
①エアバーストで空中気功塊を当てた場合に、相手がすぐに(高い位置で)熱血受け身をとったら、下で↘+大Ⓟを出してこれを空中にいる相手に当てる。この場合、逆ガードになっていたり、受け身直後のガード不能時間に当たっていたりして、相手はふたたび浮くことになる。

②エアバーストで伸転脚(➡+大Ⓚ)を当てた場合、着地と同時に浮かせ技を出す。相手がもし叩きつけのときに地上で熱血受け身をとらなかったら、バウンドしているところにヒットしてふたたび浮くことになる。

③エアバーストでどちらかを当てたとしても、**相手が地上すれすれ(着地と同時)で熱血受け身をとる(つまりこちらの浮かし直しがバレている)と思った場合**、相手の熱血受け身に合わせて目の前で特殊移動し、軸をずらしつつ小旋蹴舞でさらに軸ずらし攻撃をする。

これらが成功すれば攻めが継続するので、ずっとアキラペースになる。

また目の前での特殊移動→旋蹴舞による軸ずらし(回りこみ)攻撃は、普段の起き上がり時や、跳びこみのあとにも狙っていける。



着地点や起き上がりなどにタイミングを合わせて、

特殊移動→旋蹴舞で軸ずらし攻撃だ。ガード方向が逆に。

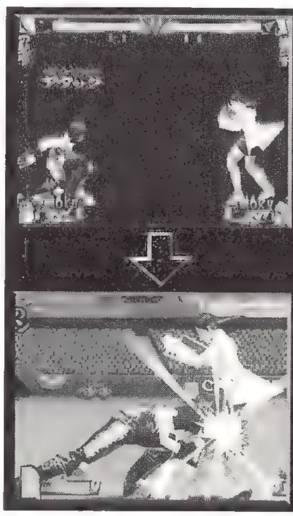
ゲージ使用ポイント

アキラは完全燃焼アタックが4つもあるわりにはどれも性能が悪いので、ほかのキャラのようにどんどんゲージを完全燃焼アタックに…というわけにはいかない。せいぜいエアバーストに空中気功塊を使っていく程度だ。しかもいつもこれではワンパターンに見えるし、やってて飽きてくる。また、何度か空中気功塊を当てたあとに伸転脚(叩きつけ)を使えば、「アキラのエアバーストをくらったあとはすぐに熱血受け身してはダメだ」と思っている相手がうっかり浮かせ技をくらってくれるかもしれない、という期待もあるので、エアバーストの最後が必ず空中気功塊であるとは限らない。

そんなわけで相当数エアバースト&空中気功塊を決めでもしない限り、ゲージがあまり気味なアキラは、ゲージはここぞというときのツープラトンにまわしていこう。

さいわいなことに、外道のほかの仲間のツープラトンは、どちらも性能がかなりいい(素顔あきらはイマイチ)。

技の出が早く判定が強く威力のある



大の連舞なら、スキも少なく間合いが離れるので、

誘いに使ってツープラトンを決めたりする。

(しかしリーチが短くスキが大きい)岩のツープラトンは、相手の攻撃と攻撃の間の割りこみや、出会いがしら、さらになんと対空技として重宝する。

リーチがかな〜り長く、ガードされてもこちらが有利で先に動き出すことができる(しかし出が遅く威力が低い)エッジのツープラトンは、遠距離で何も考えずに飛び道具などを出してくる相手に対してヒットさせることができたり、ガードされてもまったく問題ない(それどころか、こちら側が攻め続けられる)という安定感がある。どちらもいけてるのだ。



こんなに離れていても、

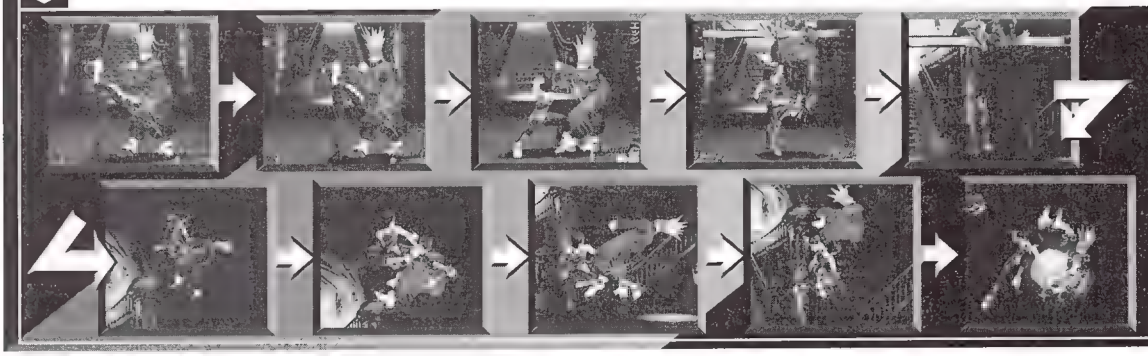
ヒットさせることができるエッジのツープラトン。

あきらなら動きで魅せろ

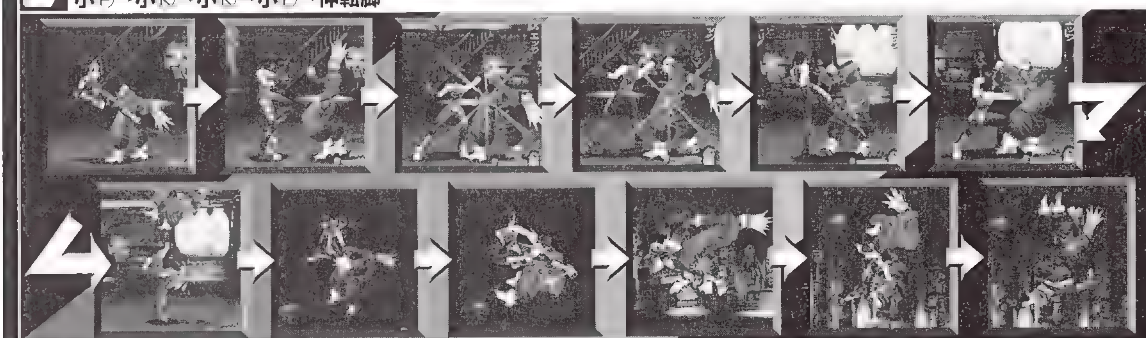
(前ページからのつづき)なにより完全燃焼アタックが使いづらいのが華やかさに欠ける。こうやれることが少ないと、不慣れな人やもともとあまり上手でない人が一見"作業"にしか見えない戦法しかできなくなるのも仕方がないと思う。だがしかし、ほかのキャラとは違ったかたちで、アキラも(次ページへ)

連続技

C 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→➘+大Ⓟ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓚ→小Ⓟ→空中気功塊



D ジャンプ大Ⓚ→破天の構→龍牙裂斬(小Ⓟ→大Ⓟ)→立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→➘+大Ⓟ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓚ→小Ⓟ→伸転脚



アキラの連続技はほとんどエアバーストへつなぐことになるが、そのエアバーストも少々特殊なので解説しておこう。

連続技Cと**連続技D**は、エアバースト中の小Ⓟ→小Ⓚの次に目押しで小Ⓚをつなぐ。小Ⓟ→小Ⓚは熱血コンボだ。実はこの順番は逆でもかまわないのだが、担当ライターの私はこの順番で押すのが一番やりやすい。そして大攻撃にはつながず、直接ノーキャンセルで空中気功塊を出す。小攻撃のあとは相手キャラののけぞり時間が長いので、一瞬遅れても大丈夫なのだ。また同じ理由から、大攻撃からだとつながらない伸転脚(➡+大Ⓚ)に、小攻撃からつなぐことができる。小攻撃から伸転脚は熱血コンボだ。

なお、重要なポイントとしてひとつ。空中へ跳んだあとにはボタンを押すタイミングを一瞬遅らせて1発目をヒットさせるようにしよう。

連続技Eは攻略本文中でも触れられている、中段からの追い打ち。空転蹴が当たれば転周脚は連続技になり、そのあとのダウンへの追い打ちである放舞までが確定する。これもかなり重要なので、必ず覚えてほしい。

連続技Fは相手の背後から攻撃がヒットしているときの連続技。ローキック1発でヒット確認して2発目で浮かせ技を出せる人には必要ないが、かなり難しいと思われるので、大Ⓟでふっ飛んだ相手に裏裡門(骸裡門)で追いうちする。実戦度はかなり高い。

連続技Gはわざわざ狙うともったいないのだが、地上でまともに完全燃焼アタックが連続技になるのがほかにないので、気分のいいときなどに狙ってみてほしい。

連続技Hは相手の協力が必要。普通はすぐに受け身をとられるので絶対に成功しないが、はっきりいって格好いいぞ。

E 空転脚(➡+大Ⓚ)→転周脚(空転脚中に⬇+大Ⓚ)→放舞

F (相手の背後から)立ち小Ⓟ(×2)→立ち大Ⓟ→裏裡門

G 破天の構→龍牙裂斬(小Ⓟ1発のみ)→完全燃焼アタックor愛と友情のツープラトン

H 伸転脚(空中で➡+大Ⓚ)→空転脚(➡+大Ⓚ)→頭天蹴(空転脚中に大Ⓚ)→立ち小p→➘+大Ⓟ→(エアバーストへ)

あきらなら動きで魅せろ

いろいろと楽しげに対戦することが可能だ。それが破天の構と、特殊移動+旋蹴舞を使った軸ずらし攻撃だと私は思う。これらは無理して使うと墓穴を掘るが、うまくいったときの効果と格好よさは格別だ。というわけで、うまくなってきたら、すこしづつでもいいから難しいが格好いいことにチャレンジしていこう!



担当：がっちん

高い基本性能と強力な必殺技

対戦攻略
capture of encounter

島津 英雄

キャラ特性と基本戦術

まずは、ざっと英雄のキャラ特性と基本戦術を見ていくことにしよう。

英雄は徹底して地上での連続技を追求していったほうが、ダメージを奪うことに関しては効率がいい。これは別にエアバーストが弱いというわけではなく、必殺技と完全燃焼アタックが強力だからである。

基本形は立ち小Ⓚスタート

英雄の連係・連続技の起点となる技は立ち小Ⓚである。この技は当たり判定が強くリーチもあり、技の最中に前進してくれるので、非常に使い勝手がいい。



英雄の基本はやっぱり立ち小Ⓚスタートになる。

このときに使用する連続技はオススメ連続技Aを参照してほしい。もちろん、ガードされていても強力な連係として十分に成り立つので、きっちりと覚えておこう。

そして、オススメなのが真円脚につなげる連続技。特に初心者にはもっとも使いやすい。ヒット確認をする必要もなく、イッキに出しきってしまったほうがいい。もちろん、途中で根性カウンターをくらってしまうこともあるが、ある程度はゴリ押しでかまわない。

しかし、この立ち小Ⓚスタートの連係だけでは下段攻撃が一切含まれていないので、相手のガードをイマイチくずしにくい。

もちろん投げ技もまぜていきたいところだが、威力が少ないうえに、相手の技で止められてしまうとそのまま強力な連続技をくらってしまう危険もある。そこで、下段攻撃のしゃがみ大Ⓚをまぜるのが有効になってくる。

また、この技のあとはレバー入れ大攻撃がつながるので、必殺技の真円脚や、可能ならば完全燃焼アタックへつなげられれば理想的となる。

以上のように、英雄は徹底して地上での連続技、連係を狙っていくといい。エアバーストはある程度やりこんで、余裕がでてきてから使ってみよう。あとは練習だ。



頼れる技は真円脚。連続技と根性カウンターに大活躍。



しゃがみ大Ⓚは連続技の起点となる技。

注意事項

英雄の連係の途中で割りこまれる部分は、立ち大Ⓟとレバー入れ大Ⓟのあいだだ。もちろん、的確な技と可能な限り最速の入力をしないといけないが、慣れれば狙えるようになる。あとは真円脚のあとだが、これもリーチがないと届かない。



真円脚のあとは間合いが大きく離れはするが…、

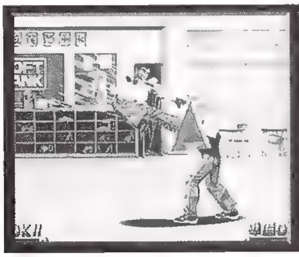
リーチのある技で根性カウンターをかけられるとさすがに届く。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★★★★	★★★★	★★★★★	英雄が後ろにいるときのツープラトンは、全キャラ中で最高の性能と言いきれる。「相棒は絶対に〜じゃないとイヤだ！」という以外は英雄で決まり。

空からの攻撃・雷鋭蹴

地上において、相手に与えるプレッシャーはトップクラスの英雄であるが、さらに空からの攻撃も加えていきたい。

そこで雷鋭蹴の登場である。もちろん単なるジャンプ攻撃でも十分強力であるが、相手のレベルによっては姿勢の低い技でかわされたり、ツープラトンを合わせられたりしてしまう。まあ雷鋭蹴にツープラトンを合わせられることもあるが、ジャンプ攻撃にかけるよりも格段に難しいし、雷鋭蹴であるがゆえに、ツープラトンを相手に出させて逃げることもできる。攻めこむと見せかけて反対方向に飛んでいこう。



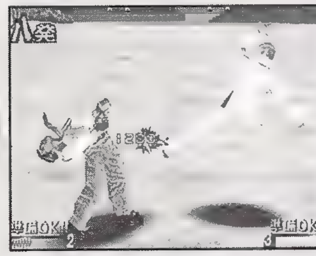
ガードされてはいけない雷鋭蹴。思いきって使おう。

注意事項

実は、島津流真実直拳を相手にヒットさせたときは反撃をされる。すぐに受け身をとられてそのままジャンプ攻撃が入ってしまうのだ。しかし、入力がやや難しいし、リーチの短い技は届かない。まあ、相手次第で考えて使おう。



島津流真実直拳を豪快に相手にヒットさせても…、



反撃されてしまう。しかもこのあとはイタイ連続技が…。

また、当然知っていると思うが、雷鋭蹴がヒットしたらそのまま地上の連続技が入るので、きっちりと決めていきたい。ここでも真円脚が安定で、自分の腕に自信があるのなら、完全燃焼アタックにつなげよう。

ほかには、相手をダウンさせたあとの移動にも有効である。とくに真円脚ヒットにノーマルジャンプから使えば、アッという間に相手の目の前に着地でき、起き攻めが可能。常に相手にプレッシャーをかけていこう。

ゲージ使用ポイント

英雄のゲージの使用ポイントは、チャンスがあればすべて完全燃焼アタックにつぎこんで攻撃力を上げていきたい。もともと英雄は連係の手数が多いので、熱血コンボがヒットしているときだけ完全燃焼アタックを使うようにしていけば、かなりゲージに関しては余裕があるはずである。

また、ここ一番だけツープラトンを使うようにして乱発を控えていれば、ますますゲージ不足になることはないだろう。まあ、言いかえれば完全燃焼アタックもツープラトンも多少は決め打ちで使ってもいいことにはなる。逆に連続技を真円脚で安定しているだけではゲージが余ってしまうくらいだ。



ゲージは積極的に完全燃焼に使っていこう。

また、以前は響子先生としか組めなかったが、今ならフリーセレクト、誰とでも組める思う。パートナーはボーマン、岩、英雄あたりがオススメで、ボーマンならガード後の硬直が短いので、積極的にツープラトンを使ってもいいだろう。初めの頃からプレイしていてパートナーを変えるなら、スタイルも少し変えていこう。

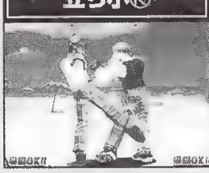


うまく試合を展開できればツープラトンの連発もできる。

これだけは覚えておこう オススメ連続技A

英雄のオススメ連続技は、最後に真円脚を使ったものがいいだろう。理由は、コマンドが非常に簡単であることと、威力もなかなかあること、そのあとの状況が有利であることである。また根性カウンターで割りこまれにくい点もいい。

立ち小Ⓚ



立ち小Ⓚ



立ち大Ⓚ



←+大Ⓚ



真円脚



根性カウンター推奨技	真円脚	実直拳	島津流フック	
	↓↙←+Ⓚ	→↓↘+Ⓟ	→+大Ⓟ	一番確実で安定しているのが真円脚。なんといっても技のリーチが長い。完全燃焼アタックにつなげていきたいのなら→+大Ⓟになる。

連続技

B 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→➡+大Ⓟ→島津流正波拳



C 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→島津流真実直拳



D 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→➡+大Ⓟ→対空正波拳



連続技Bは島津流真実直拳を3ヒットさせたあとに、きっちりと反撃してくる相手に対しての連続技である。完全燃焼アタックを島津流正波拳に代えれば、多少威力は落ちるもののなんの問題もない。

だが、このとき4発目に出すレバー入れ大攻撃は、⬅+大Ⓟではなく➡+大Ⓟを使うこと。理由は簡単で、中段攻撃である⬅+大Ⓟからでは島津流正波拳はつながらないからである。

連続技Cは島津流真実直拳を反撃してこない、または反撃をよくミスるプレイヤーに対して使用する連続技である。正真正銘の大威力で、開幕に決めてしまえば、かなり有利に試合を展開できる(あたりまえか)。

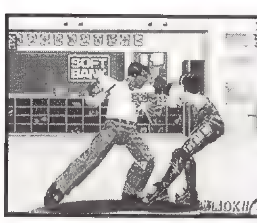
4発目は⬅+大Ⓟになっているが、もちろん➡+大Ⓟからでも連続技になるので、どちらを使用してもかまわない。普段は積極的にこちらの連続技を狙っていき、島津流真実直拳後に反撃されるようなら連続技Bに変更する。1回くらい反撃されてから変えていっても遅くはない。

なお、下の表にまとめている連続技も十分実戦的なので、幅広く使っていくことをオススメする。やはり、対戦の流れのうえでは、必ずしも完全燃焼アタックを決められるわけでもないし、ゲージも無限ではないからだ。

また、英雄はしゃがみ大kからレバー入れ大Ⓟが連続でヒットするキャラなので、これを使っていかない手はない。エアバーストにつなげてもいいし、完全燃焼アタックを狙うこともできる。そして何より下段攻撃から始まる連係なので、軽視するのはもったいないぞ。

エアバーストに関しては**連続技G**ができれば十分であろう。空中正波拳や雷鋭蹴もすべてヒットするので、無理に使っていく必要はない。

E	しゃがみ大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→島津流真実直拳
F	しゃがみ大Ⓚ→➡+大Ⓟ→島津流正波拳
G	立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→↘+大Ⓟ→(エアバーストへ)→小Ⓟ→小Ⓚ→大Ⓟ→➡+大Ⓟ



➡+大Ⓟからのキャンセルであれば…、



対空正波拳がつながる。実はこのあと英雄側が先に動ける。

英雄からのひとこと

機動教師の英雄だが、まさにそのとおりに立ちまわることができればメチャメチャ強い。どの必殺技もじつに性能がよく、使っているプレイヤーをあきさせない。島津流真実直拳の威力も最高クラスの部類に属する。

リーチの長い下段攻撃が主力兵器だ！

対戦攻略
capture of encounter

水無月 響子



担当：善之字元帥

キャラ特性と基本戦術

響子は技のリーチが長く、連続技へとつなぎやすい通常技を持っているかわりに、近距離戦では回転力のある小攻撃が少なく、なかなか扱いにくいキャラである。そんな響子の基本戦術を説明していこう。

ダメージ源を理解しよう

まず響子の技のなかで、よく使われる技を紹介しよう。

●しゃがみ大Ⓚ

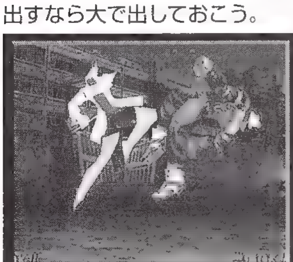
非常に技のリーチが長いため、やや離れた間合いにいる相手が動き出すところに「置いておく」感じで使うとヒットさせやすい。このあと、さまざまな技への派生が可能で、響子の主力となりうる技といえる。

●回転カカト落とし（⬅＋大Ⓚ）

相手のしゃがみガードを崩す中段攻撃であるうえに、前述のしゃがみ大Ⓚがヒットしていれば連続技としてもつながる便利な技。ただし攻撃判定の発生が少し遅いため、この技をいきなり出すことはおすすめできない。

●昇天切開（➡⬇↘＋Ⓚ）

いわゆる膝蹴り。ヒットすれば相手が空中に浮く属性をもち、ガードされても非常に反撃を受けにくいため、熱血コンボの締めとしてどんどん使っていい。出すなら大で出しておこう。



昇天切開は、連続技に連係に、非常に使える技だ。

響子は、ここで紹介した3つの技が主要なダメージ源となる。言いかえれば、これらの技をうまく当てるために、そのほかの技を活用していくのだ。

実戦での立ちまわりかた

ダメージ源を理解してもらったところで、響子の基本連係を解説しよう。これは次のページにも示してあるが、

●しゃがみ大Ⓚ→⬅＋大Ⓚ→昇天切開

という連係が基本になる。この連係はヒットすれば連続技になるうえに、防御側は途中でしゃがみガードから立ちガードへと切りかえる必要があるため、非常に防御しづらい。そのため響子側は常にしゃがみ大Ⓚが届くか届かないかの間合いをキープし、スキあらば上記の連係を狙っていくというのが基本スタイルといえるだろう。

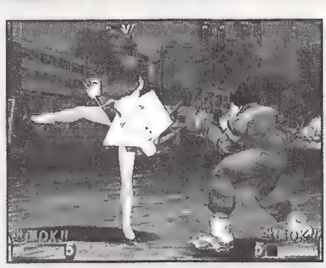
このスタイルを保ちつつ対戦するうえでもっとも注意しなければならないのは、ラウンド開始直後の間合いでの攻防。この間合いは一見響子の攻撃だけが届きそうな間合いに見えるが、しゃがみ大Ⓚを出すことによって響子のやられ判定が前進し、相手の小攻撃のほうが先に届いてしまう可能性が高い。よって開幕直後にはバックステップなどをおこない、やや間合いを離すようにしたほうがいいだろう。



開幕の状態は、響子にやや不利。間合いを離すように心がけよう。

注意事項

響子の連係中に割りこまれやすいポイントは、しゃがみ大Ⓚと⬅＋大Ⓚの間。この間には、出の早い根性カウンターとツープラトンで割りこまれてしまう。これを解決するためには、しゃがみ大Ⓚをいきなりキャンセルして昇天切開につないでみよう。割りこまれなくなるぞ。



しゃがみ大Ⓚ→⬅＋大Ⓚの連係は…、



根性カウンターやツープラトンで割りこまれやすい。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★	★	★	響子のツープラトンは、体力回復という特殊な効果はあるものの、あまり使えない部類に入る。ただし攻撃判定の発生だけはかなり早いぞ。

連係への割りこみを防ぐ

いくら響子の連係が強いといっても、返し技が皆無というわけではない。相手にしてみれば、スキあらば根性カウンターで連係に割りこんでやろうと考えているのだ。(割りこまれポイントについては、注意事項を参照のこと)

しかし響子には、相手との軸をずらすことによって、根性カウンターを無効化する技が用意されている。これには**出席確認・伸身・片翼の構**の3つが該当し、これらの技を使いこなすことによって、相手はかなり根性カウンターをかけにくくなることだろう。それでは、具体的な使いかたを説明しよう。

●出席確認(⬇⬋⬅+Ⓟ)

相手に対し大きく迂回して攻撃する技。連係の割りこまれやすい場所にキャンセルをかけて出すことによって、根性カウンターをかけた相手の背後に回りこんで攻撃することができる。

●伸身(⬅+小Ⓚ+大Ⓚ)

宙返りして相手を踏みつける技。相手の根性カウンターをかわす効果はもちろんのこと、相手にガードされても硬直差の面で不利になることはないので、意表をついてそのあとに投げたりするのもいいだろう。

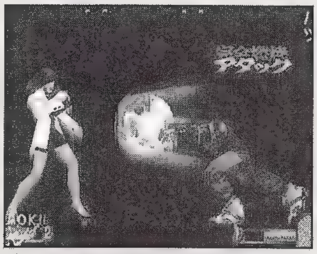
●片翼の構(⬇⬊➡+Ⓚ)

この技は通常技をキャンセルして出すことはできないが、構えのあとに大Ⓟを押すことによって、相手にガードさえさせれば根性カウンターによる反撃は一切うけない「脈拍検査」が出る。そのため、相手の起き上がりなどに重ねて根性カウンターを誘い、根性カウンターを確認したら、(自分の)ツープラトンで割りこむ用途に適している。

また、構えのあとに出す技は、大Ⓟ以外はあまり使えないようだ。

COLUMN 最適パートナーは?

パートナーを誰にするかは、このゲームの中でもおもしろいところであるが、実戦的な理由で選ぶのなら、最初から選べるパートナーである英雄が一番。相手のツープラトンや飛び道具系の完全燃焼アタックに対して、後からツープラトンを出したときの英雄の信頼度は非常に高いので、防御的な響子の戦闘スタイルに合っているのだ。



やや離れた間合いからの飛び道具系完全燃焼アタックも…、

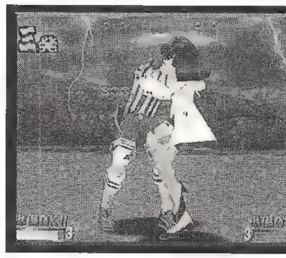


英雄のツープラトンならあっさり抜けて反撃できる。

意表をついて投げてみる

これまでにあげたような技を使って攻めていると、相手は手を出しにくいと感じだすことと思う。

そんなとき、必殺技の触診(⬇⬊➡+Ⓟ後Ⓚ連打)を出してみよう。この技はダッシュして相手をつかむ投げ技で、相手にしゃがまれるとかわされてしまうが、距離をとって待ちかまえている相手には有効である。もしもつかめればダメージも非常に大きく、その後の状況も大きく有利になるので、狙ってみる価値はあるぞ。



触診のダメージは絶大。ばれない程度に狙っていこう。

ゲージ使用ポイント

響子は完全燃焼アタックがそれほど使えないので、ゲージはその8割をツープラトンに使うくらいの気持ちでとりくもう。もちろんそのときのツープラトンは、相手に先に出させておいて、自分はあとから出すように。もしも自分から使うときには、相手を引っかけることを意識して、片翼の構→大Ⓟのあとや、伸身をガードさせたあとなどに狙ってみるといいだろう。

使い道のない完全燃焼アタックを無理にでも使いたいという人は、相手の起き上がりやダウン回避時に死の介護を、通常連係がヒットしていたら、連続技の締めとして天獄への階段を使ってみよう。しかし、死の介護については、多用しすぎるとあっさりかわされるので、ほどほどに…。

これだけは覚えておこう オススメ連続技A

ここで紹介する響子の連続技は、連続技であると同時に出しきってもリスクが少ない、優れた連係である。はっきりいって、この連続技だけできればかなり闘えるので、どんどん使っていこう。他のことはあとから覚えれば十分だ。

しゃがみ大Ⓚ



➡

⬅+大Ⓚ



➡

昇天切開(大)



➡

大Ⓚ追加入力

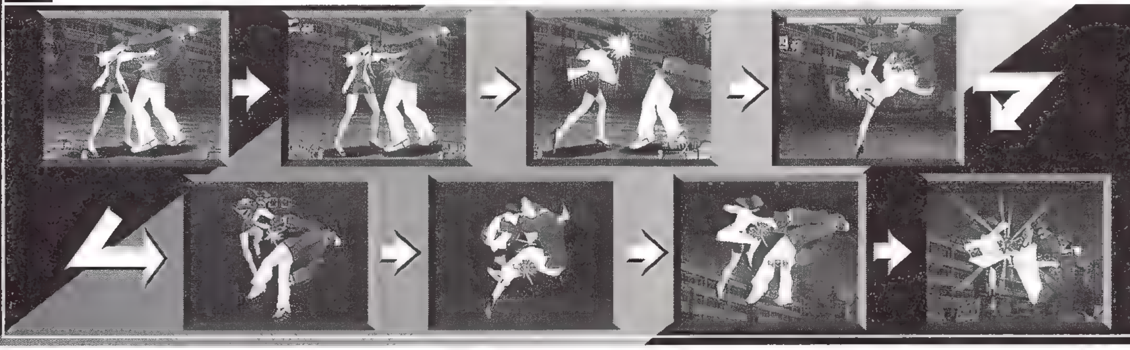


根性カウンター推奨技	はたきパンチ	天獄への階段
	➡+大Ⓟ	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓚ

根性カウンターには、➡+大Ⓟが優れた性能を見せる。つなぎの甘い相手の連係にはこの技で割りこんで、昇天切開につなごう!

連続技

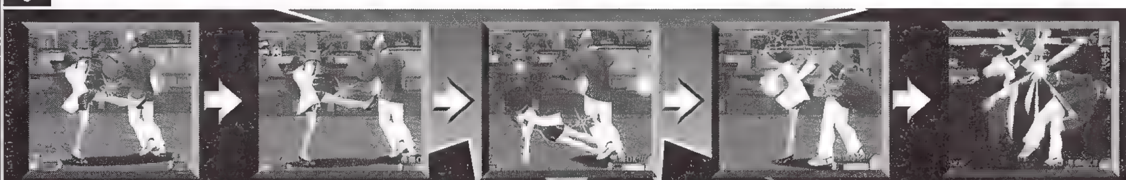
B 立ち小ⓟ(×2)→立ち大ⓟ→➘+大ⓚ→(エアバーストへ)→小ⓟ→小ⓚ→大ⓟ→空中回診(大)



B' (エアバーストから)→小ⓟ→小ⓚ→小ⓚ→小ⓟ→➡+大ⓚ(叩きつけ)



C 立ち小ⓚ(×2)→しゃがみ大ⓚ→⬅+大ⓚ→天獄への階段



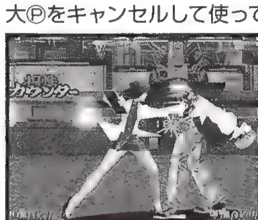
響子は熱血コンボによる通常連係が、そのまま必須の連続技になっているので、改めて連続技を学習する必要性に乏しい。とはいうものの、状況に応じてもっとも効率のいい連続技は存在するので、それを紹介していこう。

まず**連続技B**は、オーソドックスなエアバーストを使った連続技である。響子は小攻撃の回転力がないので、相手との密着状態で立ち小ⓟを当てる機会は少ないが、それでも相手のツープラトンをガードしたあとや、無防備な状態で落下してくる相手には、この連続技を入れておこう。ダメージも、全体力の約3分の1は奪える。

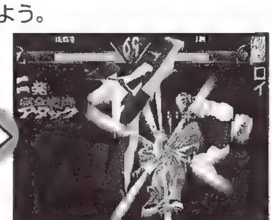
しかしこの連続技は、エアバーストが終了して相手との距離が離れてしまうと、完全に仕切りなおしになってしまう点にややもったいない感がある。そこで、この点を改善したのが**連続技B'**である。この連続技は、エアバースト中の小ⓚ→小ⓚがダウン回避されない点に目をつけたもので、連続技Bに比べてやや難しいが、連続技自体が長いので、相手を叩きつけても間合いが離れない点において優れている。全段ヒット後は、ダウン回避している相手に近寄って、そのまま攻めたてよう。

次に説明する**連続技C**は、前ページで紹介した**オススメ連続技A**の威力アップ版である。響子の主力兵器がしゃがみ大ⓚであることはすでに説明したが、このしゃがみ大ⓚは立ち状態の小攻撃から熱血コンボとしてつなぐことができるため、表では立ち小ⓚをスタート技に設定してある。

実際の手順としては、⬅+大ⓚを出す前に技がヒットしているかどうかを確認し、ヒットしていたら天獄への階段へとつなぐのが望ましい。しかし、普通に攻めるときには立ち小ⓚからスタートすることが少ないことから、ヒット確認が難しいうえに、⬅+大ⓚのキャンセル受け付け時間があまりにも短いため、連係におりまぜて使っていくには苦しい連続技かもしれない。とはいうものの、天獄の階段は威力が大きい。連続技に組みこみたいという人は、根性カウンターとして多用する、➡+大ⓟをキャンセルして使ってみよう。



➡+大ⓟを根性カウンターとして使い、



そのあと天獄への階段につなげる。昇天切開でも可。

響子女史の華麗なる戦闘術

響子は非常に使いやすい中段攻撃とリーチの長い下段を持っているため、この2つをふんだんに使って攻めれば、相手のガードを簡単に崩せるキャラだ。さらに、相手の根性カウンターを回避する軸ずらし技を取りいれつつ縦横無尽に動き回れば、実戦的かつ華麗に闘える。響子を使うなら華麗に闘おう!



よる年波をものともしないその姿に拍手!!

対戦攻略
capture of encounter
忌野 雷蔵

キャラ特性と基本戦術

基本はローキックからの熱血コンボ

「ジャス学」における攻めの基本中の基本、立ち小Ⓚ。雷蔵の立ち小Ⓚは「ローキック」タイプに分類され、同時に立ち小Ⓚを出したときは「トーキック」タイプのキャラに2発目以降で打ち勝つことができる。このローキックから熱血コンボを狙うのが「ジャス学」の基本にして最大のダメージポイントだ。

雷蔵の熱血コンボは他のキャラと違い、熱血コンボ中に選択できるルートが一つしかない。立ち大Ⓚの発生が遅く、つながらないためだ。よって雷蔵の基本熱血コンボは立ち小Ⓟ(×2)→立ち大Ⓟとなる。そして立ち大Ⓟから何を出していくかが、雷蔵の狙いだ。

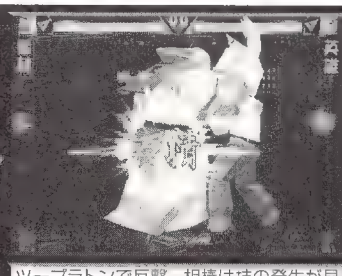
熱血コンボがガードされたときに怖いのが根性カウンターだが、雷蔵にはそれをものともしない技がある。それは小狂獣裂破だ。熱血コンボの最後をこれにすると、攻撃判定発生までのスピードが最速の、恭介の幻影キックを根性カウンターに出されてもガードが間に合う。それほどスキが小さいのだ。

しかし、一つだけ注意しなければならないのが立ち投げだが、しゃがみ投げはツープラトンで反撃が可能なこともあり、しゃがんでいれば問題ない。ただし、たいていの場合は打撃技で反撃をしてくるので、その場合はガードしてからの根性カウンターか、発生の早いツープラトンで反撃をする。根性カウンターを狙う場合は、➡+大Ⓟもしくは小狂獣裂破。ツープラトンで割りこむ場合は、パートナーをボーマン、雷蔵、雹、あきら、さくらが最速でイイ感じだ。岩もいいぞ。

最大の狙いは石砕牙

小狂獣裂破フィニッシュの熱血コンボを何度かガードさせると、相手はガードがちになる。そこでいくつかの選択を相手にせまるのだが、雷蔵の最大の狙いはコマンド投げの石砕牙を狙うことにある。だが、石砕牙は立ち投げなので、それまでに相手を立たすための布石が重要となる。そこで役に立つのが

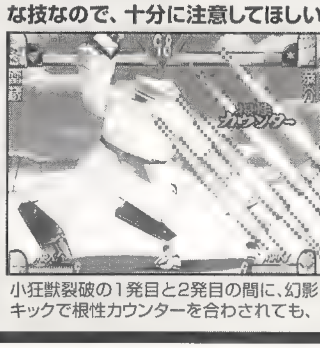

小狂獣裂破をガードされ、相手が打撃で反撃してきたら。


ツープラトンで反撃。相棒は技の発生が早いヤツを選ぶようにしよう。

注意事項

本文でも述べているように、雷蔵は熱血コンボの最後を小狂獣裂破で締めくくれば、「ジャスティス学園」全技中最速の発生速度を誇る恭介の幻影キックをもってしても、根性カウンターで割りこむことは不可能だ。よって、リスクをまったく考えなければ、雷蔵の熱血コンボは一つだけでいい。

しかし熱血コンボの最後を、ほかのレバー入れ攻撃や必殺技に変えるだけで、いくらでも根性カウンターで反撃されてしまうので、全キャラに言えることだが、しっかりヒットしているか、ガードされているかのヒット確認が重要。ツープラトンが狙われるのは、熱血コンボをガードされている途中での中段技の⬅+大Ⓟの獣覆裂や、➡+大Ⓚの獣襲撃の二つ。戦術上必要な技なので、十分に注意してほしい。



小狂獣裂破の1発目と2発目の間に、幻影キックで根性カウンターを合わされても、

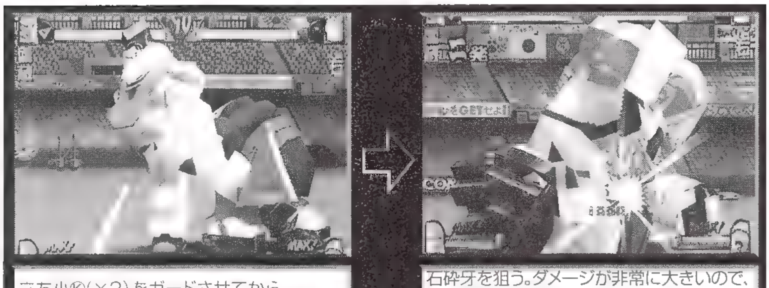


余裕でガードできる。とにかく小狂獣裂破でガンガン攻めろ!!

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★	★★	★★★★	雷蔵の人間大砲は、闘っている最中の相棒を相手に投げつけるひどいものだ。攻撃力の発生は最速クラスで、威力が高い。しかしはずしたときは…

⬅+大Ⓟの獣覆裂だ。獣覆裂は中段攻撃なので、これを見せてから石砕牙に移行するのが理想だ。

ただし石砕牙を狙う場合は立ち小Ⓚ(×2)から直接狙おう。立ち大Ⓟから狙うと硬直が長いのでコマンドミスを起こしやすいし、相手の反撃さえ考えられる。反応がいい相手には通用しにくいが、これをハズすと熱血コンボしかやることがなくなってしまうのも事実だ。



立ち小Ⓚ(×2)をガードさせてから、

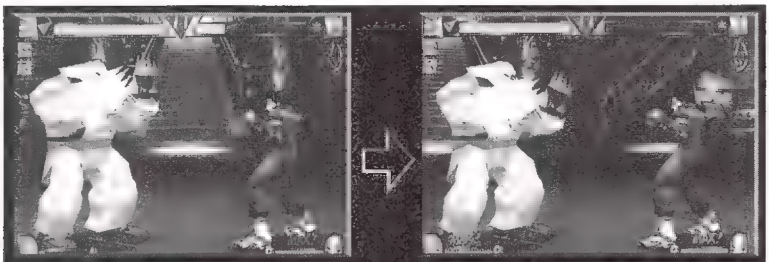
石砕牙を狙う。ダメージが非常に大きいので、積極的に狙っていこう。

ゲージ使用ポイント

ゲージの数値が高ければ高いほど、攻撃力がアップするのが「ジャス学」のシステム。よって、すべてがヒットしてもあまりダメージにならない、忌野流狂獣裂破フィニッシュの熱血コンボなんぞに大切なゲージを使わずに、ゲージを使わずとも同様以上のダメージを稼げる、熱血コンボからのエアバーストを狙おう。

ゲージがMAXの9までたまっていると、熱血コンボからのエアバーストのフルセット×2で、相手体力ゲージを立ち小Ⓟ1発で倒せるところまで減らすことができる。

よってゲージは、完全燃焼アタックなんぞにまわす余裕はないのだ。だが、ツープラトンは別だぞ。チャンスがあれば、ゲージを2本消費しようが惜しまず使っていこう。

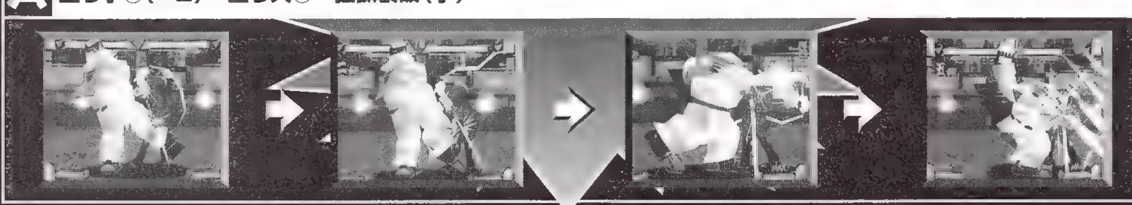


ゲージ0で本文のエアバーストを2回キメると、体力ゲージの減りはこれくらい。

ゲージがMAXの9で、同じことをやるとこれぐらい。とにかくためろ!!

連続技

A 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→狂獣裂破(小)

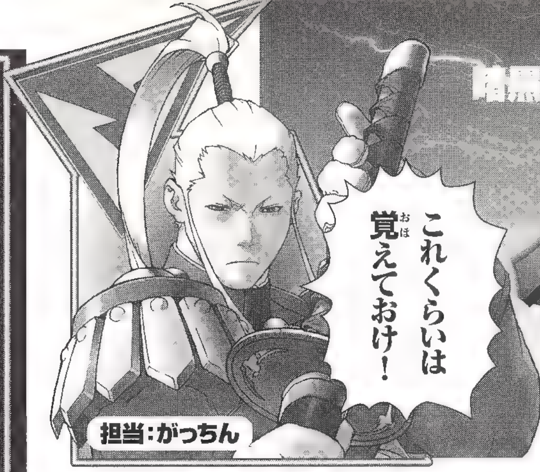


B 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→⬊+大Ⓟ(エアバーストへ)→小Ⓚ→小Ⓟ→小Ⓟ→小Ⓚ→大Ⓟ



雷蔵はつきつめると、この熱血コンボ2つだけでイイ。**連続技A**は相手にガードされている場合に使用し、まったくリスクなく最後まで出すことができる。**連続技B**はヒットしている場合に使用する。間違ってもヒットしているからといって、連続技Bよりダメージの低い、立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→忌野流狂獣裂破なんかにつないじゃあダメだ(かなり言い過ぎ)。

根性カウンター推奨技	獣裂襲 ➡+大Ⓟ	狂獣裂破(小) ➡⬇⬊+小Ⓟ	とにかく攻撃力発生の早いこの二つ。失敗してもリスクがない狂獣裂破が安定だが、苦手な人は獣裂襲でいいだろう。しかし追い打ちは入らないゾ。



担当:がっちん

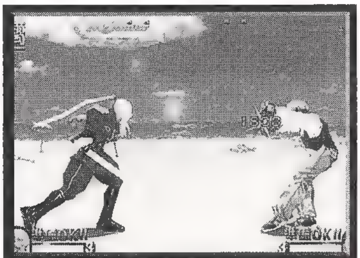
暗黒幻影斬を当てろ! そうすれば勝利は我が手に

対戦攻略
capture of encounter

忌野 雹

キャラ特性と基本戦術

雹のキャラ特性は、なんといってもリーチの長さにある。特にレバー入れを含めた大攻撃が凄まじく、不用意に相手が近づいてきても、そう簡単にはもぐりこまれない。自分の間合いを把握しつつ闘えれば、あとは圧倒的な攻撃力が相手の体力を奪ってくれる。


リーチの長さは雹の大きな特徴。うまく利用していこう。

やはり基本はローキック

リーチはあるというものの、大攻撃をむやみに振り回しているだけでは、さすがに相手を効率よく攻撃することはできない。軸となる基本はしっかりと理解していこう。

まず、雹の基本はいくつかのキャラ(バツ、恭介、英雄など)同様ローキック(立ち小Ⓚ)からの強力なコンボになる。そこから次のページのオススメ連続技Aを最低限マスターしつつ、暗黒幻影斬へつなげられるようになれば飛躍的に強くなれる。

また、この基本的な連続技は比較的相手がくらってくれているうちは問題ないが、ガードを固められるとややジリ貧になる場合もある。

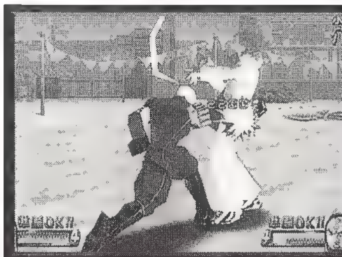
そうなったら、しゃがみ大Ⓚや⬅+大Ⓚを使って、下段攻撃や中段攻撃をまぜていこう。これらの連係は連続技ページのほうを参照してくれ。

ほかに注目してほしいのは居合い斬り。この技は必殺技であるのに通常技からキャンセルして出すことができない。

だが、軸を移動しつつ相手を攻撃することができ、なおかつ大Ⓟを追加入力することで立ち大Ⓟを連続でつなげることが可能。ということは、そのまま➡+大Ⓟから暗黒幻影斬まで連続技として成立させることも可能だ。根性カウンターで使用するのもいい。

以上のように、雹はいろいろなところから連続技を狙えるので、積極的にしかけたほうがいい。大攻撃もリーチに恵まれているので、途中でスカったりすることもない。あとはミスをなくすようにしよう。

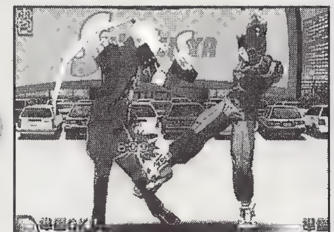

この立ち小Ⓚが入るだけで、暗黒幻影斬につながる。


居合い斬りはいろいろと使い道が多い。

注意事項

雹の熱血コンボの連係はかなり性能が良く、基本的には割りこまれないと思ってもいい。かなり性能のいい技をこれ以上ないタイミングで出さないと、止めることは難しい。よって、どちらかというと、十文字斬りと桜竜斬を最後までガードされるほうが恐い。


割りこまれにくい雹の連係も最後までガードされると…、

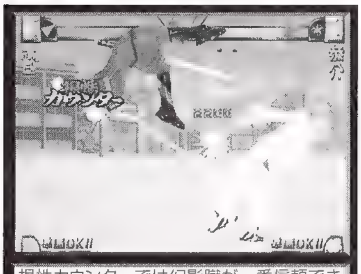

さすがに反撃されてしまう。ガードが固い相手には慎重に。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★★★	★★★	★★★★	表だけを見るとなかなかイケそうだが、攻撃力の発生が遅いのがネック。あとプレイヤーキャラもダメージをうけてしまうので使うタイミングを間違えると…。

根性カウンターはどれも強力

ジャスティス学園をプレイするうえで、根性カウンターは大きなウェイトをしめる技。とうぜん、雹も根性カウンターを使っていくわけだが、どの技を使っていけばいいだろうか。

まず、安定感を求めるのであれば幻影蹴がいい。必殺技のコマンドを入力しなければならないものの、技の出のスピードはトップクラス。ガード後にすぐに入力すれば英雄の真円脚の間でさえ割りこむことができる。初心者はまずこれを使っていこう。

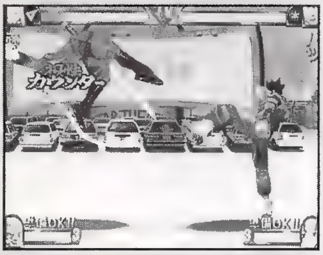


根性カウンターでは幻影蹴が一番信頼できる。

注意事項

雹の幻影蹴は英雄の真円脚の間ですら根性カウンターできる性能を持つ技である。もちろんこれを中心に根性カウンターを使うのだが、技のリーチが意外と短いことに注意しよう。あと贅沢を言わせてもらえば威力が小さいので、不満があれば➡+大Ⓟからの暗黒幻影蹴を狙おう。


高性能を誇る幻影蹴ではあるが…、



相手との間合いを間違えると空振りに終わる。

だが、幻影蹴の弱点はリーチの短さにある。相手との間合いが離れてしまう場合はスカる可能性が高い。そのような場合は➡+大Ⓟを使うといい。もちろん、そのあとは一文字斬りか桜竜斬を当て、ゲージがあれば暗黒幻影斬も夢ではない。

ほかに、居合い斬りを根性カウンターに使用してもいい。確実性はないがヒットすればリターンは大きい。開幕のローキックが狙い目。

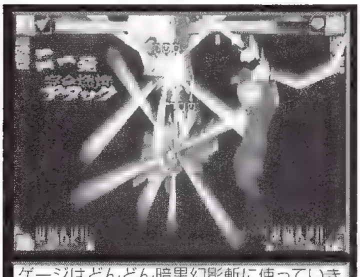
ゲージ使用ポイント

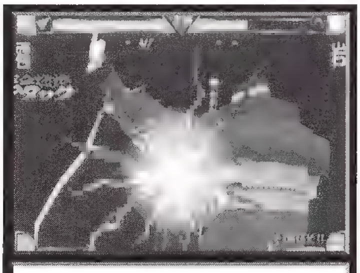
雹のゲージの使いかたは、積極的に完全燃焼アタックを使用したほうがいい。理由は、暗黒幻影斬の威力が異様に高いからである。

ハッキリいって決まればほぼ勝ち。連続技を含めれば体力の半分は軽く奪うほどである。これは多少のリスクを負ってでも開幕から狙っていくべきだろう。この連続技は次のページの連続技コーナーを参照してくれ。

ほかにゲージの使い道となると、暗黒幻影蹴を根性カウンターで使ってみるのもいい。まあ、必ずしも使わなければならない技ではないのだが、幻影蹴ではものたりない、アクティブなプレイヤーにオススメ。決まったときは派手だし、マニアっぽくてカッコイイのもいい。

あと、雹に限ったことではないのだが、ツープラトンにゲージを消費していくのは当たり前。ここぞというときに形勢を一気に逆転することができるので、強力なパートナーを相棒にして使用していこう。ボーマンなどのスキの少ない系が使いやすい。


ゲージはどんどん暗黒幻影斬に使っていきたい。


暗黒幻影蹴に使っていくのもいい。

これだけは覚えておこう オススメ連続技A

まずはこの連続技からマスターしていくことをオススメする。慣れてくれば桜竜斬を一文字斬りからの十文字斬りに代えて、さらに慣れてくれば必殺の暗黒幻影斬にしていければ完璧になる。あせらずに練習しよう。

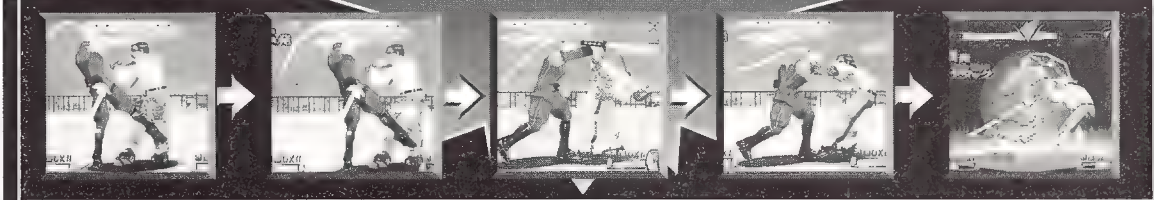
立ち小Ⓚ → 立ち小Ⓚ → 立ち大Ⓟ → ➡+大Ⓟ → 桜竜斬



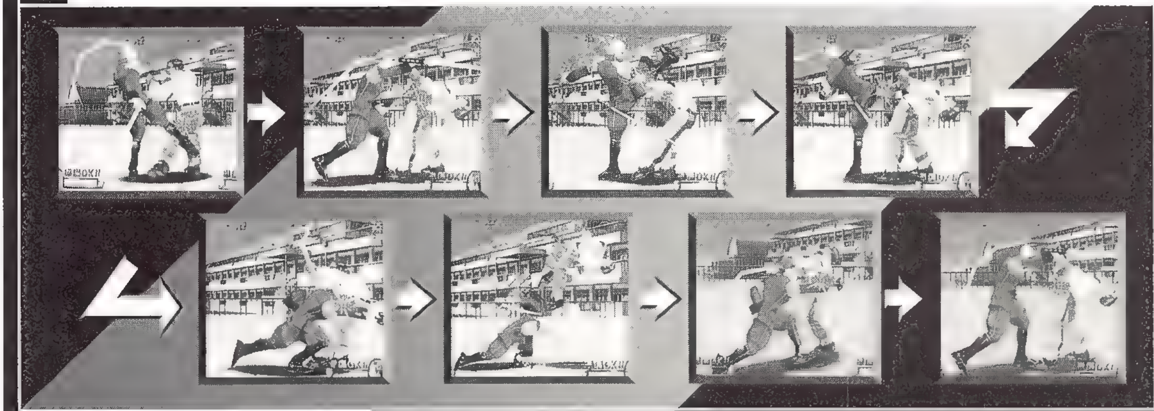
根性カウンター推奨技	幻影蹴	居合い斬り	暗黒幻影蹴	
	⬇⬋⬅+Ⓚ	⬇⬋⬅+Ⓟ	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓚ	やはり幻影蹴の信頼度は高い。暗黒幻影蹴はコマンドが難しいが狙ってみるのもいい。一発を狙うなら居合い斬りがオススメになる。

連続技

B 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→➡+大Ⓟ→暗黒幻影斬



C 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→➡+大Ⓚ→一文字斬り→十文字斬り



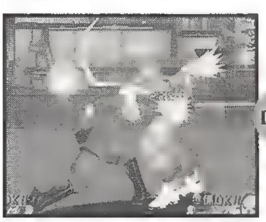
雹は連続技が豊富であり、どれも強力なものばかりである。まず**連続技B**は、雹を使うのであればぜひマスターしてほしい連続技である。入力するコツとして➡+大Ⓟ後の暗黒幻影斬を一連のコマンドとしてイッキに行なったほうがいい。初めのうちは決め打ちでもかまわないから確実に出せるようにしよう。

連続技Cもハデさはないものの、段数が多く中段攻撃が入っているのでなかなか有効。また、しゃがみ大Ⓚから⬅+大Ⓚが連続技として成立するので、うまく応用をきかせて使ってほしい。なお➡+大Ⓚからは完全燃焼アタックの暗黒幻影斬は連続にならないので、一文字斬りからの十文字斬りで確実にダメージを与えておこう。

そして、下の表の連続技で**連続技E**の居合い斬りから追加入力の大Ⓟ〜も、ぜひマスターしてほしい連続技だ。やはり、最後は暗黒幻影斬につなげられるというのは大きな魅力であり、破壊力は申しぶんない。「ジャスティス学園」では単発の特殊移動はあまり利用しないが、移動しつつ必殺技が出る居合い斬りの利用価値は大きい。この連続技も初めのうちは十文字斬りや桜竜斬で感触を確かめつつレベルアップを計っていこう。

まあ以上までの連続技で実戦は十分に闘えることは保障できるが、その他の連続技もそれなりにまぜていったほうがいいだろう。すべて使っていけば、中段攻撃と下段攻撃がうまく噛み合うことになるので、相手にガードに徹するだけではダメだと思いこませられる。あとは雹の攻撃力を信じて攻め続けることだ。

D	居合い斬り→(追加入力大Ⓟ)→➡+大Ⓟ→暗黒幻影斬
E	➡+小Ⓟ→立ち大Ⓟ→➡+大Ⓟ→暗黒幻影斬
F	しゃがみ大Ⓚ→⬅+大Ⓚ→➡+大Ⓚ→一文字斬り→十文字斬り



居合い斬りが相手にヒットしたのなら‥、



そこから追加入力の大Ⓟが連続でつながる。

雹のものもうす

雹で楽しくプレイするには圧倒的な破壊力を前面に押し出すだけでなく、居合い斬りを華麗に決められるようになるといい。もちろんそのあとは暗黒幻影斬までしっかりとつなげられるのが条件となるが、練習すれば問題はない。あとは使うタイミングだけである。

花の女子高生も闘います!

対戦攻略
capture of encounter

春日野さくら



キャラ特性と基本戦術

さくらの技をひととおり見てみると、ひなたとよく似ている。しかし、実際に使ってみると、ひなたと異なる点がいくつもあることに気づくだろう。ある程度似た闘いかたはできるが、やはりさくら風アレンジが必要になってくるのだ。そこを覚えてほしい。

春風脚から攻めてみよう

いまさら説明することでもないと思うが、このゲームにおいて、ローキックは非常に強力な技となっている。さくらもローキックキャラなので、スタートでも多少離れていても、ローキック(立ち小Ⓚ)の届く距離ならば、この技を起点に攻めを組み立てていく。


なんといっても、基本は立ち小Ⓚスタートから狙えるぞ

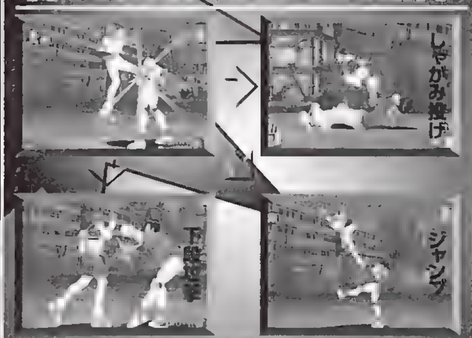
ローキックからの基本的な連続技は、**立ち小Ⓚ→しゃがみ小Ⓚ→立ち大Ⓟ→➡+大Ⓟ**の熱血コンボとなる。最後の➡+大Ⓟにキャンセルをかけて必殺技を出すのだが、何を出すかはそのときの状況や狙いによって変化してくる。

ダメージを与えるならば、乱れ桜を使っていく。ゲージがなければ大咲桜拳でも代用はきくだろう。

相手を精神的に追いつめるのであれば、小春風脚を使い2択、3択をかけていくのもいい。具体的には小春風脚ヒット後にしゃがみ投げ、下段攻撃(しゃがみ大Ⓟ→➡+大Ⓟ)、垂直ジャンプ攻撃のいずれかを狙っていく。まずは下段攻撃で、しゃがみガードを誘う。下段をガードするようになったら、しゃがみ投げを狙ってみよう。相手が反撃を試みるようであれば、垂直ジャンプで反撃をかわし、垂直ジャンプ大Ⓚから連続技にふたたび持ちこもう。

ただし読みがはずれ、特殊移動やツープラトンで返される可能性もあるので注意してほしい。

春風脚(小)からの連係



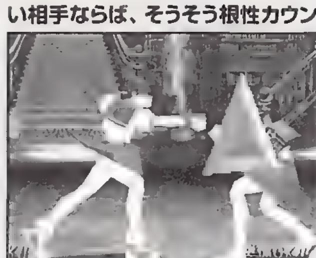
小春風脚ヒット後に[illegible]しゃがみ投げ、下段攻撃、垂直ジャンプ(攻撃)などの[illegible]をかけることが可能だ。

注意事項

さくらがメインに使っていく連続技は立ち小Ⓚ→しゃがみ小Ⓚ→立ち大Ⓟ→➡+大Ⓟだが、ガードされると➡+大Ⓟが届かないので、相手は自然と立ち大Ⓟに根性カウンターをかけてくるようになるだろう。こうなるとさくら側としては対処のしようがなく、おとなしくくらうのみである。

だがこれを知らない相手は根性カウンターをかけるタイミングを失い、何もしないことが多いので、意外と安心なのだ。

しゃがみ大Ⓚ→➡+大Ⓟ→必殺技の連続技には、どこでも根性カウンターの危険がある。しゃがみ大Ⓚ、➡+大Ⓟはあきらめるとして、最後の必殺技は小春風脚にしておくと、根性カウンターをくらう確率はかなり低くなる。多少反応の遅い相手ならば、そうそう根性カウンターで技を当てることはできないだろう。


立ち大Ⓚをガードされると…、


ツープラトンで割りこまれる可能性があるのだ、危険。

愛と友情のツープラトン査定表	リーチ	スキのなさ	威力	
	★★	★★★	★★★	さくらのツープラトンは、どこを見ても平均的だ。ただダメージに関しては平均以上なので、なかなか優秀なのではないだろうか。

玉川南高校

ゲージ使用ポイント

ゲージは8割近くを連続技からの乱れ桜に注ぎこんでいいだろう。乱れ桜はさくらの技のなかで一番の攻撃力を持っているので、大ダメージを与えるならば、ガンガンと連続技に組みこんでほしい。ただし普通に出してもまず当たらないので、そこはちゃんと考えるように。

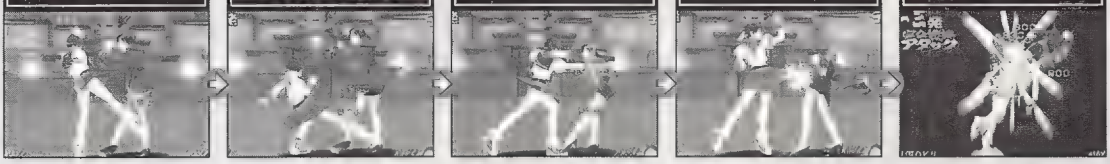
エアバーストからの強力な連続技を使うならば、ゲージは空中真空波動拳に使おう。しかしこれは難しいので、基本連続技で十分だぞ。

少なくなったゲージをためる場合は、基本連続技からの大咲桜拳でためると効率がいいぞ。

これだけは覚えておこう オススメ連続技A

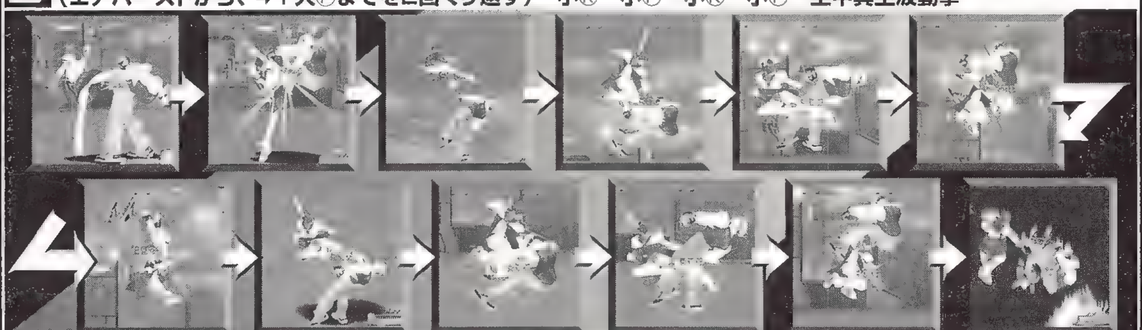
さくらの超基本連続技がこれ。最後の➡+大Ⓟをキャンセルして出す乱れ桜は、多少入力が遅くても連続技になるので、かなり簡単だ。下段がまざるので、非常にヒットさせやすいコンボといえるだろう。

立ち小Ⓚ → しゃがみ小Ⓚ → 立ち大Ⓟ → ➡+大Ⓟ → 乱れ桜



連続技

B 立ち小Ⓚ(×2)→立ち大Ⓚ→➘+大Ⓚ→(エアバーストへ)→小Ⓚ→小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓟ→➡+大Ⓟ→(エアバーストから、➡+大Ⓟまでを2回くり返す)→小Ⓚ→小Ⓟ→小Ⓚ→小Ⓟ→空中真空波動拳

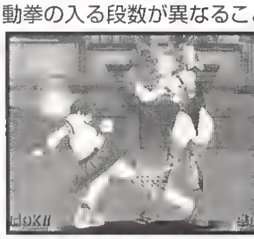


まずは**オススメ連続技A**の補足から。この連続技の始まりの部分は、立ち小Ⓚ→しゃがみ小Ⓚとなっている。なぜ、立ちからはじめなければならないのか? なぜ、しゃがみ小Ⓚから始めないのか? これには理由がある。実はしゃがみ小Ⓚからは立ち大Ⓟにつなげることができないからなのだ。熱血コンボの性質なのか、立ち小Ⓚから始めないと、連続技としてつながることは絶対にない。下段技から始めてつなげることができるのは、しゃがみ大Ⓚ→➡+大Ⓟのみだ。注意してほしい。

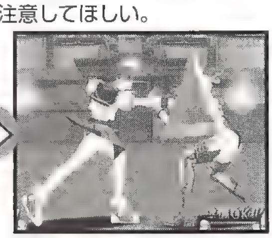
さくらの究極連続技ともいえるのが**連続技B**だ。この連続技はコツがいるので説明が長くなるが、ご了承願いたい。

エアバーストに持っていくまでは、基本連続技と大きな違いはない。エアバーストに持っていったら、レバーを相手方向に入れ、体を押しつけるようにする。そして技を当てるのだが、タイミングのとりかたが重要になってくる。最初の小Ⓚ→小Ⓟは相手の体と重なったくらいに出し、次の小Ⓚ→小Ⓟ→➡+大Ⓟはさらに遅いタイミングで出すようにする。

このとき、レバーは最初の小Ⓚ→小Ⓟ時はニュートラルにし、小Ⓚ→小Ⓟ→➡+大Ⓟ時にレバーを再び相手方向に入れておくようにしよう。最初から入れておくと、相手を通り抜けてしまう。一度ニュートラルにするのが重要だ。➡+大Ⓟで相手を叩きつけたら、すぐに小Ⓚを連打し、落ちる相手を再び拾い上げるのだ。あとは最初に行なったのと同じコンボが入るのだが、小Ⓚ→小Ⓟと小Ⓚ→小Ⓟ→➡+大Ⓟのつなぎの感覚が短くなっている。➡+大Ⓟが3回入ると地上スレスレになるので、最後を空中真空波動拳でしめるのだ。相手キャラによって波動拳の入る段数が異なることに注意してほしい。



立ち小Ⓚを通さないで、しゃがみ小Ⓚから始めると…、



立ち大Ⓟにつながらないのだ。これには注意。

根性カウンター推奨技	アゴはね蹴り ➘+大Ⓚ	一文字蹴り ➡+大Ⓚ	近距離での根性カウンターには、➘+大Ⓚ、遠距離での根性カウンターには➡+大Ⓚと距離によって使い分ける必要がある。覚えておこう。

エンディング到達率UP間違いなし！

CPU戦攻略
Capture of CPU

担当：はまー

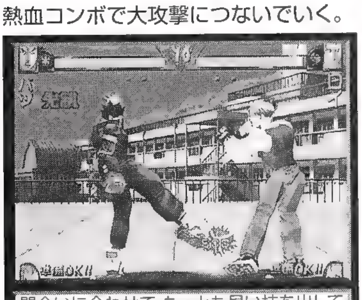
地上に降ろさなければ楽勝!?

「ジャスティス学園」のCPU戦は、やりかた次第では非常に簡単かつスピーディにクリアすることができる。とはいってもガチガチのパターンを覚える必要はなく、ポイントだけおさえておけばOK。特に、連続技の練習にはもってこいだ。CPUアルゴリズムの弱点とその対処方法を、実際の流れにそって解説していこう。

やっぱり基本は小攻撃

CPUは、あまり状況に関係なく不意に大技を出してくる傾向が強い。しかし、「ジャス学」での大技はたいてい攻撃判定の出が遅いので、逆にこの大技の出かかりを潰していくことが可能だ。

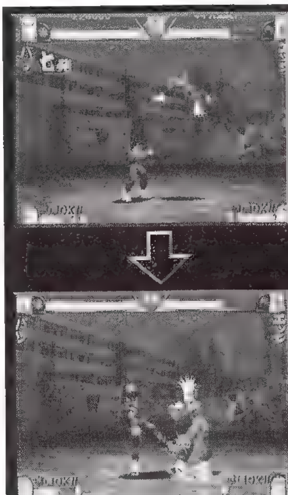
具体的には、とにかく攻撃発生の早い立ち小攻撃を出していく。試合開始直後はもちろん、ちょっとでも動けるスキがあったら、すぐに小攻撃を出していこう。小攻撃がヒットしたら、もちろん熱血コンボで大攻撃につないでいく。



間合いに合わせて、もっとも早い技を出していこう。後手にまわると危険だ。

「浮かし」を狙え！

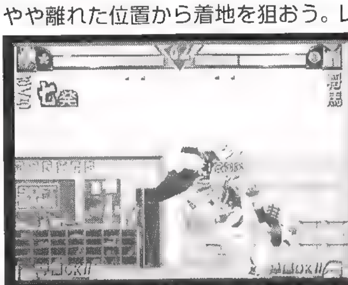
熱血コンボがヒットしたら、相手を軽く浮かせる（もしくはダウンさせる）技へつないでいこう。ようするに、空中に浮かせることによって熱血受け身（ダウン回避）をとらせるのだ。このとき、なるべく相手の近くにいるのがポイント。CPUは熱血受け身のあとに技を出そうとするので、着地や起き上がりに技を重ねると必ずといっていいほどくらってくれる。ここから再び連続技で浮かせれば、地上で手を出させることなくKOすることが可能だ。



最大ダメージでなくてもいいので、こんな状況をつくる。

ジャンプ小攻撃が当たらない間合いから技を重ねよう。

相手を浮かせつつ接近できる、便利な技を持っていないキャラは、エアバーストに移行しよう。このときは必殺技などをからめず、先に地上へ降りておくこと。CPUのジャンプ攻撃に注意しつつ、やや離れた位置から着地を狙おう。レバー入れ攻撃が叩きつけの効果があるキャラは、これでダウン回避を狙うとより確実だ。

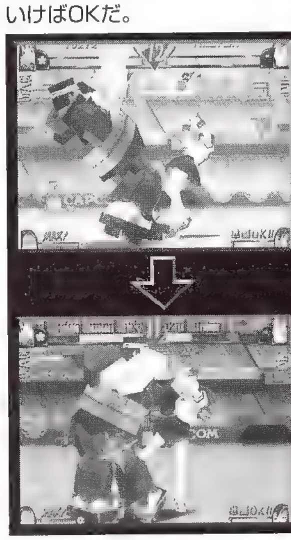


叩きつけ攻撃は空中で熱血受け身をとられないので、ジャンプ攻撃を警戒せずにすむ。

投げも使ってみよう

一応今まで紹介した「小攻撃→浮かせ→着地にまた小攻撃」という流れでクリアできるが、まれに技を重ねるときにツープラトンを出されてしまうことがある。多少くらっても負けることはまずないものの、これが気になるという人は、技を重ねるところで立ち投げを狙ってみよう。CPUは熱血受け身の着地やダウン回避のあとは、必ず立って何かしようとするので、タイミングさえ間違わなければ確実に投げられる。

ただし通常投げでは投げ抜けされてしまう可能性が高いので（特に第三話以降）、投げ抜けされたあとのことも考えておこう。抜けられたあとは完全に五分になるので、試合開始直後と同じく、小攻撃などの技の出の早い技を出していけばOKだ。



投げ抜けされても、

すぐにローキックを出せば、またふりだしへ。

オススメ熱血コンボ一覧表

基本!コレだけは覚えよう!

注)コマンド技以外はすべて「立って」入力すること。「⇒」はエアバーストに移行することを表します。

講師:はまー教諭

バツのオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓟ→➡+大Ⓟ→ガッツアッパー(➡⬇↘+Ⓟ) or エアバースト(⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ連打)

ひなたのオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓚ→↘+大Ⓚ⇒小Ⓟ→小Ⓚ→➡+大Ⓟ

恭介のオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→➡+大Ⓚ→雷神アッパー(➡⬇↘+Ⓟ)→幻影キック(⬇↘➡+Ⓚ)

将馬のオススメ熱血コンボ



小Ⓟ→小Ⓟ→大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→殺人スライディング(⬇↘➡+Ⓚ) or 分身魔球(⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ)

夏のオススメ熱血コンボ



小Ⓟ→小Ⓟ→大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→小回転レシーブ(⬇↙⬅+小Ⓟ)⇒小Ⓟ→小Ⓚ→⬅+大Ⓚ

ロベルトのオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓚ→⬅+大Ⓚ→ロングシュート(⬇↘➡+Ⓚ) or 爆裂Vゴール(⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ)

ロイのオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓟ→➡+大Ⓟ→タッチダウンウェーブ(⬇↙⬅+Ⓟ) or トリプルツイスター(⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ連打)

ティファニーのオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓟ→➡+小Ⓟ→大Ⓟ→⬅+大Ⓚ→グルービーパンチ(⬇↘➡+Ⓟ) or エアバースト(⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ連打)

ボーマンのオススメ熱血コンボ



小Ⓟ→小Ⓟ→大Ⓚ→➡+大Ⓚ→ゴッドアッパー(⬇↘➡+Ⓟ) or ヘブンズラッシュ(⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ)

エッジのオススメ熱血コンボ



小Ⓟ→小Ⓟ→大Ⓚ→小罵倒(⬇↘➡+小Ⓚ) or ↘+大Ⓟ⇒小Ⓟ→小Ⓚ→大Ⓟ

アキラのオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓟ→↘+大Ⓟ⇒小Ⓟ→小Ⓚ→➡+大Ⓚ

岩のオススメ熱血コンボ



小Ⓟ→小Ⓚ→⬇or↙+大Ⓟ→➡+大Ⓟ→小柏手破り(⬇↙⬅+小Ⓟ)

英雄のオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓚ→⬅+大Ⓟ→真円脚(⬇↙⬅+Ⓚ)

響子のオススメ熱血コンボ



小Ⓟ→小Ⓟ→大Ⓚ→⬅+大Ⓚ→大昇天切開(➡⬇↘+大Ⓚ・大Ⓚ)

雷蔵のオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓟ→小狂獣烈破(➡⬇↘+小Ⓟ)

あきらのオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓟ→↘+大Ⓟ⇒小Ⓟ→小Ⓚ→➡+大Ⓚ

さくらのオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓚ→➡+大Ⓟ→春風脚(⬇↙⬅+Ⓚ) or 乱れ桜(⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ)

雪のオススメ熱血コンボ



小Ⓚ→小Ⓚ→大Ⓟ→➡+大Ⓟ→暗黒幻影斬(⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ) or ↘+大Ⓟ⇒小Ⓟ→小Ⓚ→➡+大Ⓟ

Column　コラム

魂を燃やすゲームがここにある！

勇気を出して「ジャスティス」を示せ！

文・はまー

動かすことは簡単 しかし遊ぶのは難しい

単にゲーム的な側面から見た場合、「ジャスティス学園」というゲームは良くも悪くも「プレイヤーに厳しいゲーム」といえる。

最近の対戦格闘ゲームの傾向として、派手さ、爽快さを重視する流れの結果、「技」の持つゲーム的価値が薄れつつあるのは、誰もが少なからず感じていると思う。ゲームシステムに駆け引きは要求されなくなり、もっとも効率の良い組み合わせに気付いた「パズラー」だけが、正確な操作にモノをいわせて連勝の山を築いているのが現状だ。

だが同様の視点で「ジャス学」をプレイすると、大抵のライトプレイヤーがその選択肢の持つリスクにシビれてしまう。安心して出せるのはローキックだけ。ヒットを確認してからじゃないと、とても怖くて熱血コンボなんか出せない――。「ジャス学」の世界設定上、バリバリ手を出しまくってガンガン攻めるゲーム性を期待してコインを入れる人は多い。しかし、安易な気持ちで何気なく適当な技を出しても、ほぼ確実に墓穴を掘ってしまう。

闘っているのはキャラか？ それともプレイヤーか？

ここで問題なのは、最近のプレイヤーのほとんどが、このやられた原因を「技の性能が悪いから」と決めつけてしまうことにある。理論的に効率が悪いからつまらない、ゆえに効率のいいゲームのほうがおもしろい。常に一定の確率のギャンブルよりも、「必勝法」のあるゲームでフィーバーを求める心理は、（実際に結果が出るのは後者なのだから）至極当然のことなのかもしれない。

しかし、この論理は「格闘ゲーム」の部分を突き詰めただけであって、「対戦」の部分が抜け落ちている。対戦は確率で勝負するのではなく、相手プレイヤーとの「魂の駆け引き」であるということを忘れてはならない。

例えば、特定の状況下で完全な二択になったとする。ここでどちらを選択するかは完全に五分なので、この状況での勝率は5割である――という考え方は、「対戦」の本質ではない。ここまでは、あくまで「ゲーム」に舞台を用意してもらっただけ。これからどんな演技を行うかは、「対戦」をしているほかならぬ自分自身なのである。
今まで似たような状況で、二択でありながらもAの選択肢を3回かけられたとしよう。だから次もAに対処すれば回避できるかもしれない。しかしそれは相手の策略で、肝心な場面でBを決めるまでの布石だったのではないか――。そんな心理を張り巡らせ、そしてそれに読み勝った時の優越感、それこそが「対戦格闘」というジャンルが生み出した、新しくも熱い流れだったのではないだろうか。

チャンスは待つものではない 自らの手で掴みにいくのだ！

しかし、そんな「人」の存在はいつしか薄れ、最近ではまた前時代の「対戦型格闘アクション」が増えてきた。そして、「対戦格闘」に憧れて入ってきた新参プレイヤーたちは、そんなゲームの楽しさを「対戦の

島本の正義（ジャスティス）

この本でも熱い漫画（あえてコミックとは呼びたくない）を読ませてくれた、熱血漫画の雄、島本 和彦。対戦格闘をプレイするうえで常に肝に命じておきたい、やる気のパルスを共振させてくれる名言集を厳選！

へたな想像ならするな！
自らの範囲をせばめるようなことは、
男の中の男のすることではないっ！

「この技、もしガードされたら反撃確定だな…」とか、「ここで出してもゲージのムダづかいかも」とか、いつの間にかマイナスのイメージに汚染されてしまうというのはよくある話。だが、そんな時こそこの言葉を思い出すのだ。

自分の墓穴くらい
自分で掘れなくてどうする！
自分で掘るのが怖いのか？
いったい誰に掘ってもらうつもりだ！

歴史の白いページを
おれたちがきりひらいてきているのだ！
先人の腰のぬけた言動に
まどわされるな！

もしも間違いだったなら！
この失敗を教訓に
よりよい人生を生きてやるぜ！

言葉による情報の伝達など、
あてにはならん！

命ぎりぎりまで、希望を捨てずに
戦いぬきゃあそれでいい！
死ぬか生きるかは、
神さまが決めてくれらぁ！



おもしろさ」と勘違いしたまま、相手プレイヤーを無視した「自分の理論の発表会」としてのゲームセンターを延々と求め続けている。そんな人々の目には、「ジャス学」というゲームは安っぽい場末の劇場に映るのかもしれない。

しかし、真の対戦は舞台の豪華さによって決まるのではない。いくら設備が充実していても、たった1シーンでしかも台本まで用意されているのでは、表現できることは限られてしまう。対戦格闘ゲームとしては、プレイヤーを「型」にはめない広い舞台を状況に応じて何度も用意するよう努力することが、最低限のセオリーでありマナーであるべきだ。そしてプレイヤーもいつまでも台本とにらめっこしていないで、この舞台を利用して自分だけの演技を踊ってみようとすることが、「ゲームに遊ばれる」ことなく「対戦を楽しむ」ための心構えだろう。確かに、人目を引く舞台を用意できないゲーム側にも問題はあるのだろうが、舞台が目の前にあるのに上がろうとしないプレイヤーもまた然りだ。

数字に支配されて生きるか 数字を支配して生きるか

結局、みんな「勇気」が足りないのかもしれない。この攻撃は2割の確率でしか当たらない、だから出さない。こんな「26にもなるのに砂糖を4つ入れた経験がない」ようなダメな大人っぽい考え方では、「ジャス学」を楽しく遊ぶことは到底無理だろう。「ジャス学」を「ジャス学」として遊ぶために必要なのは、この本でさんざん詳しく解説してきた「攻略」なんかではなく、むしろ「この2割にオレの魂が込められているんだ、決まって当然！」と思えるぐらいの「気概」である。「ジャス学」の場合、この「気概」がほかのゲームより少し多く必要なだけなのだ。「ジャス学」に登場するキャラクターたちは、自分の持つ正義のために己の勇気を奮い立たせた。そして、そんな彼らを120パーセント楽しむためには、プレイヤー自らも「勝ちにいく勇気」を出さなければならない。

所詮はゲーム、だからこそ賭けてみる！

最後に、この言葉を以て締めとさせてもらおう。

「ジャス学」がおもしろいわけではない。楽しもうとする自分自身がおもしろいのだ！ましてや、「ジャス学」がつまらないわけでもない。楽しもうとする姿勢を忘れてしまった自分自身がつまらないのだ！

そして、「ジャス学」はプレイヤーのゲームに対する情熱を鏡のように映しながら、今もゲームセンターで君を待っている。

もう目をつぶっても、浮かぶのはただひとつ！おれの甲子園が見えるッ！

対戦とは、魂と魂のぶつかり合いである。自分の「勝ち」に対する執念をより具現化できたほうが、最後には生き残る。勝利のビジョンを持たずに相手の顔色だけうかがうような闘い方しかできないのであれば、はじめから乱入などするな！

まぐれが10回でもつづいたとき、まだそれを人はまぐれと呼ぶか。否！実力と呼ぶ！

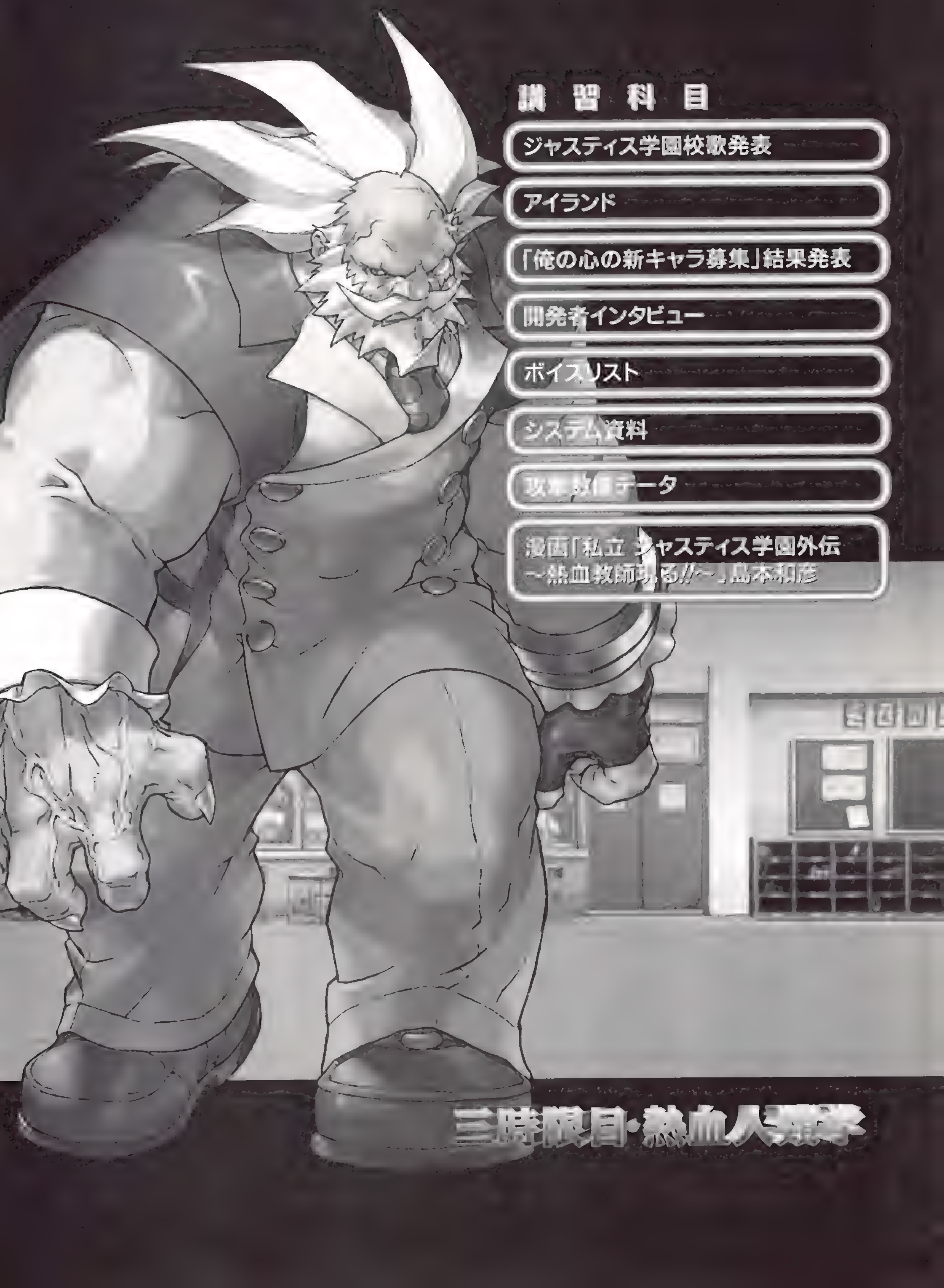
適当に出した技がまぐれで当たっているようにしか見えないのに、何十連勝もしている人もいる。しかし、「強運」も立派な実力のうち。それを認めたうえでないと、いつまで経っても強運を上回る戦法を考えつくはずはない。

てめぇにどれだけ高い理想の姿があるか…。そいつに自分がどれだけ熱くあこがれているか…！その理想に対する執拗なまでの執着心…、そいつがハングリー精神ってやつだ！

おれにとられるような技なら、しょせんそこまでの技なんだ！なぜ、もっと新しい技を考えようとしない!?

一流をめざす姿勢こそ本当の一流、勝敗はその単なる結果にすぎん！

やり込んでやり込んで、とあるゲームのとあるキャラを勝率8割まで育て上げたとする。だが、それはキャラ性能を引き出しただけにすぎない。キャラに限界がきたら、今度は自分の性能を育てるのだ！そして、性能8割のキャラで10割勝てるようになってもまだ努力を怠ってはいけない！目指せ勝率20割！（その次は30割！）



三時限目・熱血人類学

講習科目

読者公募企画 私立ジャスティス学園

校歌作詞大賞授賞式



ゲーメスト本誌12/30日号をはじめ、いくつかのゲーム誌でアナウンスされた「私立ジャスティス学園」の校歌読者募集企画。このたびカプコン直々の選考結果が発表されたので、大賞以下各賞をここに紹介しよう!!

※受賞者の敬称は省略させていただきます。なお、ご応募いただいた作品の権利は、株式会社カプコン帰属とさせていただきます。ご了承下さい

GRAND PRIX 大賞

賞品:私立ジャスティス学園基板・コントロールボックス

埼玉県　國井　融　21歳

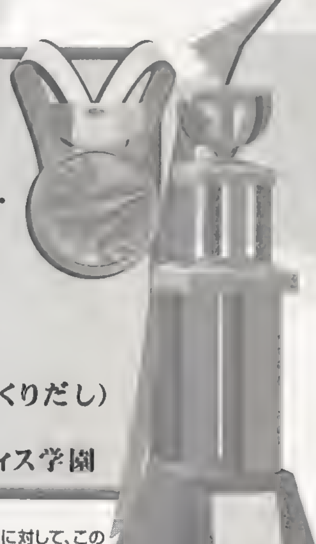
1．明日の日本を形作る
若き力を磨くため
信じよ内なる正義の心
迷いの中を真っすぐに
悪を許さぬ魂は
清く正しく美しく
仰げ母校の誠の教え
偉大な学び舎ジャスティス学園

2．日本の未来を切り開く
強き心を宿すため
鍛えよそれなる叡知と身体
力無き正義は無力なり
悪を断ずる魂は
強く優しく逞しく
抱け母校の真理の調べ
理想の学び舎ジャスティス学園

COMMENT from GAMEST MOOK TEAM

多数の応募作の中から、見事大賞に選ばれたのが埼玉県・國井さんの作品。ジャスティス学園の正義感と揺るがぬ理念を、まっすぐ感じることができる力作です。詞の向こうから、輝かしき日本の未来が見えてくるかのようです。新たなる時代を切り開かんとする心を、若者たちに教え諭しているのですね。おめでとうございます。賞品で心ゆくまで遊び倒して下さい。

2nd PRIZE 準大賞



**賞品:私立ジャスティス学園オリジナルグッズ詰め合わせ
セルピュータ「私立ジャスティス学園」ミュージックCD**

東京都　島田　剛　23歳

1．理想が集う学び舎に
Jの紋章輝かせ
放つ正義の鉄拳で
この世の陰(かげ)に勝利せん
勝者の貫禄示しつつ
新たな秩序を創造し(つくりだし)
我らは日本を導かん
正義は不滅だ　ジャスティス学園

2．英知の集いし学び舎に
Jの紋章閃かせ
撃ち出す正義の鉄拳で
この世の闇を制覇せん
覇王の威厳を示しつつ
新たな歴史を創造し(つくりだし)
我らが日本を導かん
正義は不滅だ　ジャスティス学園

COMMENT from GAMEST MOOK TEAM

おしくも準大賞、東京都・島田さんの作品。大賞作がジャスティスの理念を綺麗にまとめたのに対して、この作品は、ジャスティス学園の裏の目的が滲み出た、力強く、かつ狂信的なおもむきとなりました。雷が不敵な笑いを浮かべる姿を連想させる、大賞作に負けず劣らず優秀な作品ですね。準大賞おめでとうございました。

没!キャッチ集　今回のムック作成にあたり、新声社が総力をあげて適当に考えた、魂のおふざけアイキャッチを紹介するコーナーをもうけてみたわけだが、いかがしたものか?



各賞の賞品：セルビュータ「私立ジャスティス学園」ミュージックCD

COMMENT GAMEST MOOK TEAM

さて、ここからは各学校の作詞者やメーカー関係者の選出による特別賞の発表です。中でも静岡県・YATOさんの作品が異彩を放っていますね。茶目っ気たっぷりの審査が、カプコンさんの懐の深さを感じさせます。坂口さんの作品は正統派の佳作として入賞、隅田さんの作品は校歌というよりは学校唱歌という風情、そのほかの作品も私立ジャスティス学園の世界をなんとか表現しようと奮闘しています。みなさん入賞おめでとうございます。

企画マン賞
東京都　坂口　貴之　25歳

1．気高き正義の旗じるし
ささげたその身誇らしく
きたえ抜かれた精鋭の
握りこぶしがものをいう
戦い抜かん自由を求め
明日の栄光つかみとれ
ああ暁の　ジャスティス学園

2．規則正しき隊列の
幾何学模様も美しく
選び抜かれた英傑の
くいしばる歯に血がにじむ
消してゆるがぬ覚悟のもとに
鉄の意志を見せつけよ
ああ白日の　ジャスティス学園

五輪高等学校校長
気合入太郎校長賞
東京都　べんじーだで　26歳

1．決断　前進　結団
己れの愛を処刑せよ
結団　前進　血団
月月火水木金金
そうして辿り着いた荒野には
殺したはずの正義が
ただ　たたずんでいた
あぁ　団長　断腸
あぁ　行き行きて
ジャスティス学園

2．決断　渾身　結団
己れの涙を処刑せよ
結団　渾身　血団
男は黙って残酷ラーメン
そうして登りつめたてっぺんでは
信じたはずの正義が
ただ　嫉んでいた
あぁ　団長　断腸
あぁ　行き行きて
ジャスティス学園

外道高校校長
極　竜也賞
愛媛県　隅田　旬美　14歳

1．予鈴が記憶をかすめたときから
闘いは始まっていたの
拳で拓く(ひらく)未来のために
鳥よりも高く　虎よりも力強く
はばたいて　輝くわ
勝利の一瞬に接吻(くちづけ)交わそう！
力の限り　揺るがぬ心で
想いを貫く　戦士になれと
あきらめないで　集おう
この学園(ばしょ)へ

2．休み時間が　終わったときから
私と貴方は　好敵手(ライバル)になる
運命(さだめ)の糸を　断ち切るために
象よりデカく　ハブよりも毒々しく
よく眠って　一日一善
噛み付いたら　離れぬ　執念！
突っ走ろう　一番は私
負けられない　何かがある
朝目覚めたら　集おう
この学園(ばしょ)へ

パシフィックハイスクール校歌作詞者
トム・トラボルタ・ヒデ賞
静岡県　YATO　27歳

1．ジャスティス　ジャスティス
ガガンガーン
ジャスティス　ジャスティス
ギギンギーン
ジャスティス　ジャスティス
ググングーン
ジャスティス　ジャスティス
ジャスティス学園
オ・オウ！

2．ジャスティス　ジャスティス
ザザンザーン
ジャスティス　ジャスティス
ジジンジーン
ジャスティス　ジャスティス
ズズンズーン
ジャスティス　ジャスティス
ジャスティス学園
オ・オウ！

太陽学園校歌作詞者
金本　渉賞
大阪府　長谷　恵美　15歳

1．青く澄みゆく空の下
高くそびえる我が学舎
強きを学べよ　その右手に
全てを裁けよ　その右手で
正義の恵み　ジャスティス学園

2．暗く静かな闇の中
白く輝く正義の光
理　学べよ　その右手に
悪しきをたたけよ　その右手で
正義の心　ジャスティス学園

特別賞　キャラマン賞
滋賀県　寺田　雅樹　25歳

1．勝つことだけが人生だ
天下の名峰　ジャスティス山
昨日は昨日　今日は今日
我らがジャスティス
月謝が高い

2．人を愛してなんになる
果てなき大河　ジャスティス川
ありおりはべり　いまそかり
我らがジャスティス
謎多い

特別賞
カプコンサウンドチーム賞&そめたに賞
青森県　花田　玲子　21歳

1．清い心に愛を抱き
友や教師と交える戦(いくさ)
それは険しく厳しいが
「これも運命(さだめ)」と
乗り切ろう
エアバーストを当てたなら
熱血コンボを叩き込め
受け身をしたらば反撃だ
さぁ　友情のツープラトン攻撃
根性の完全燃焼アタック
あぁ　我らの
私立ジャスティス学園

没！キャッチ集
「電力全開、不夜城新声社」「若さ全開、まだまだ甘いわね」「ミニスカ全開、だけど俺はスリムジーパンの似合うタイプが好み」「血管全開、これでコリもほぐれます」

Oretachi Original Team 俺独組 オリジナルチームも作ろう

担当: 田渕 健康

ジャスティス学園の魅力の一つに、好きなキャラクターを組み合わせて、好き勝手にチームを組めるってところが密きにしもあらずんばって感じなのでとりあえずコーナーを作ってみた!

「チームネオ東京」(アキラ&バツ)

某サイバーパンク萬画のタイトルと名前が同じだというだけで選出された、ヒネリもクソもないチーム。ネオ東京は萬画の舞台。

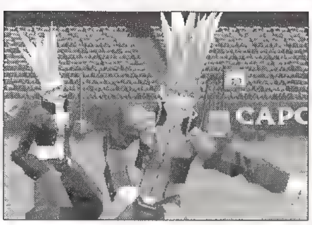


アキラ=正体不明という点もポイント高い。

相棒「バツ」の選抜理由は萬画の登場人物「鉄男」をイメージさせる「デコが広い」という類似点。デコ助というコードネームがよく似合う。

相棒をボーマンに替えるのも可。おなじく萬画に登場していた「大佐」にちょっぴり似ているのがポイント。強引だ。

「チーム栄二再び」(エッジ&エッジ)



O.O.Tの中でも屈指の寒さを誇るコンビか。

長渕ネタ。

一人目のエッジが倒されると「え、えいじさ～ん(by哀○翔)」と息も絶え絶えに唸ったあと、もう一人のエッジを選択するのがミソ。

…ちゅまんない。



やや猫背気味にプレイするのもポイントだ。

「ティームぶっこみ」(1P恭介&2Pエッジ)

特服の定番、両者共に白ランでそろえた、気合だけは満タンのコンビ。

女の子は好きそうだ。



白ランってすぐ汚れそー!で東京じゃ向かないよね。

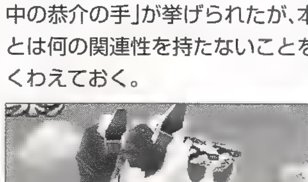
「ティームぶっ刺し」(エッジ&雷蔵)

雷蔵の友情ツープラトン「人間大砲」で相棒を砲弾にしたとき、どのキャラが一番痛そうかとの国民調査をおこなったところ「岩のボリュームのある巨体」をしのいで、「エッジの突き刺さりそうな頭」がトップに躍り出た。



おおう、こりゃ刺さるわ。

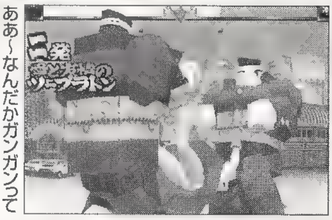
気になるところでは「投げられてる最中の恭介の手」が挙げられたが、本調査とは何の関連性を持たないことをつけくわえておく。



随時ポーズをキメてる恭介っ指。

「岩岩行進曲」(岩&岩)

いきなり他社ネタかい!



ああ～なんだかガンガンって感じだよね。

名前の響き、ただそれだけにポイントが集約している。

「ティーム絶対運命黙示録」(雹&バツ)

昨年、テレ東で放映された耽美少女活劇アニメが元ネタ。

雹は「なんとなく」な雰囲気で、そしてバツは「デコが広い」というだけで…(以下省略)。



見つめあう二人。ア○シーの方がデカイやん。

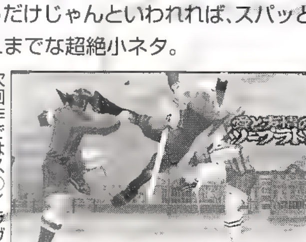
相棒をボーマンに替えてもいいが、某薔薇の花嫁とは肌の色しか同じじゃないというところが心憎い。

ネタの出所がひたすらわかりにくいのが難だ。

「ティーム立花兄弟」(ロベルト&ロベルト)

キャ○テソ翼でブレイクした双子コンビに端を発するチーム。

それってただサッカーやってて顔が同じだけじゃんといわれれば、スパッとそれまでな超絶小ネタ。



次回作ではス○イラヴハリケーンも希望カナ。

おふざけページ 没!キャッチ集

「欠番全開、青春ス○ル星人」「次週戦闘メカ・ザブングル全開、なんで掟をやぶるのさ。さて」「ガンバ最終回全開、最後の闘い大うずまき」「原責全開、悪いのは誰だ!?」

俺の彼女は超ひなた アイランド

←1冊目アイランド ボツタイトル

担当:岩桐撲苦元凶

近所のファミコンショップ内ゲームコーナーでは女学生がジャスティス学園友情のまわしプレイやってます(でも可愛いから黙認)。恭介とさくら組はわかるがボーマンと英雄をメインで使う彼女は通だ。



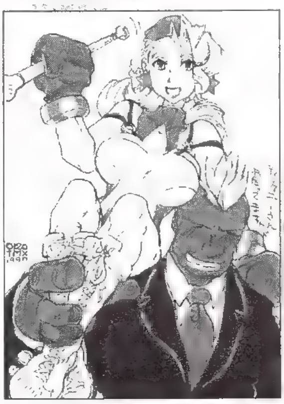
➡(福岡県　LOVE So DIEY君)
☆はねっ返りのヘアテンプテーションに白ラン風紀委員も墜落寸前。その時兄は！



➡(福岡県　ハイパーT君)
☆マグナムを1弾倉くらっても笑って喀血できる教師が理想的。



➡(千葉県　太川陽子さん)
☆トゥーホットなチアフリィガールの、アバンチュール爆走モードだ。



➡(滋賀県　0120TMX君)
☆「ネクストターゲットはゴリ高デース」「五輪だろ」



➡(京都府　村田真吾君)
☆あやとりの相手から偽証事件のアリバイまで、友情一発オールマイティー。



➡(北海道　エクセレント負け是空君)
☆この蹴りは私の怒り！この炎は私の正義！



⬆(山形県　笑面龍君)
☆ハイヒールが派手でもないが、セクシー保健整体部顧問になってほしい先生No1だ。

俺の心の新キャラ募集！敗者復活編

本戦にはもれてしまったが、そのまま闇に葬るには惜しすぎる作品をピックアップ!!

千代っとまった！鼻血ビックリ演歌番長！の巻

「演ドル双児番長　まき&ゆき」
作(静岡県　スナフキンさん)

ゆき(妹)PROFILE
所属高校：音楽専門学校
キャラクター：パフィーを目指すが姉にまるめこまれ演歌の道に。
必殺技：間のびした声と力の抜けた振り付け

まき(姉)PROFILE
キャラクター：女優やりつつ歌も歌う。おとなしそーだが強引。必殺技は演歌魂のこぶしと力強い歌声。パワーキャラだったりする
特技：着物なので足技はナシ



➡(?県　大野弘志君)
☆中平正彦先生どうですかねえ?



おふざけページ 没！キャッチ集

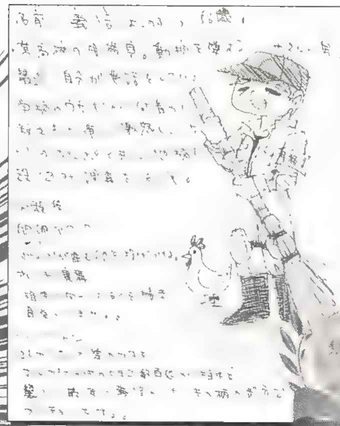
「天井全壊、えぬおうさん」「ルドヴィコ療法全開、青春クロックワークオレンジ」「ファンタバーサー1178号室全開、青春レオン・コワルスキー」「ゴハン全開、青春斬保止」

読者公募企画

俺の心の新キャラ募集 結果発表

以前ゲーメスト本誌で募集した「ジャスティス学園新キャラ募集」に力作がたくさん送られてきた!!その中から、カプコン開発スタッフの厳正な審査によって選ばれた優秀作品をここに一挙発表!!なんと、各賞にはカプコンのデザイナー、えだやんさんから貴重な直筆コメントをいただいたので、あわせて掲載するぞ!!

友情賞



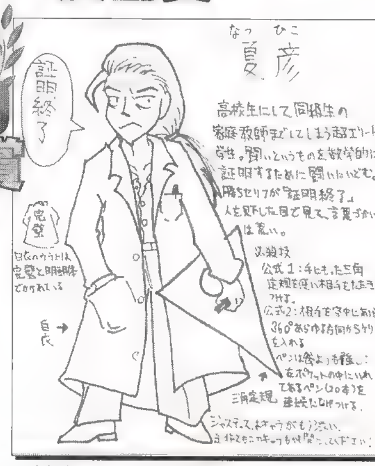
⬆（埼玉県　裕木康隆君）

おやじキャラは欲しいですね
ただこのんチーム組ませかなそう
なので かくしかな？
ニワトリとツープラトンってのも

かわいがっていたらサギの死という
(ちょっと)ハードなストーリーですが
犯人が野犬だったら そいつたおして
おわりなんでしょうかね



理系賞



⬆（東京都　山中健太郎君）

そうか、その手があったのか！と思ってしまいました。
自分が理系なので
ネタもたくさんうかびそうです。

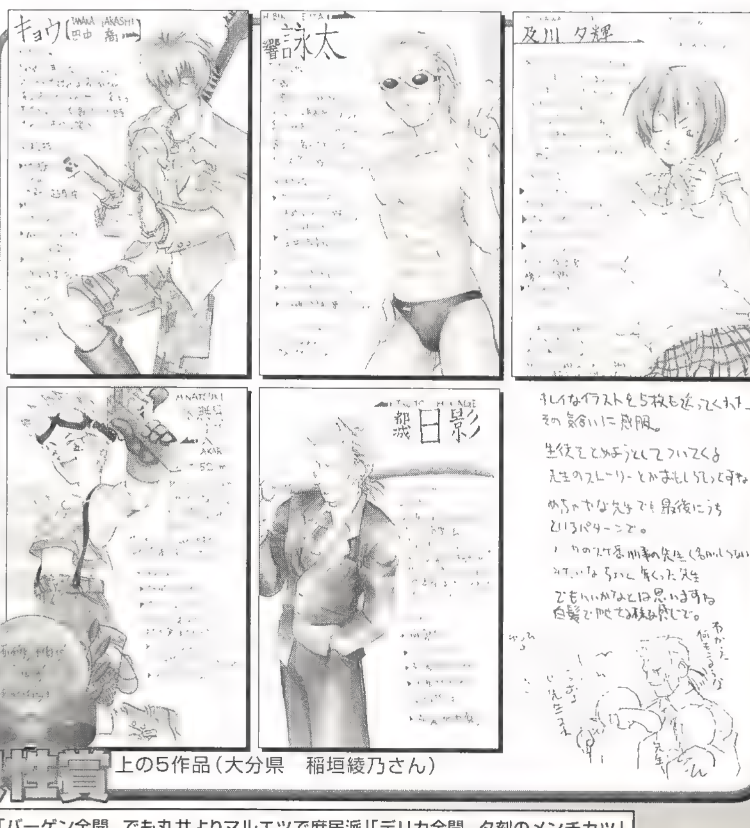
完全燃賞



⬅（和歌山県　人肉斬包丁君）

募集したキャラの中で
最もインパクトがあったのがこれです！
社内でも設定が
バカウケでした。

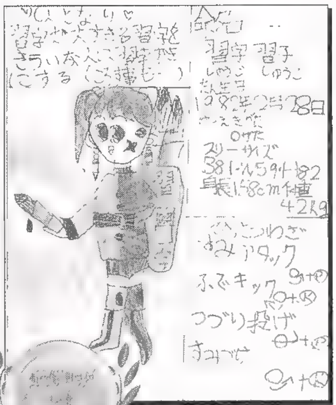
根性賞



上の5作品（大分県　稲垣綾乃さん）

キレイなイラストを5枚も送ってくれた。
その気合いに感服。
生徒でとめようとしてついてくる
先生のストーリーとかおもしろそうですな
めちゃかな先生でも最後にうち
とるパターンで。
でもいいかなと思いますね
白髪で渋い教師です。

おふざけページ 没！キャッチ集
「バーゲン全開、でも丸井よりマルエツで庶民派」「デリカ全開、夕刻のメンチカツ」
「山切り全開、俺のハートにビットウィーン」「印刷所限界、青春朝イチ入稿」



⬅（東京都　矢野えらんさん）

愛賞

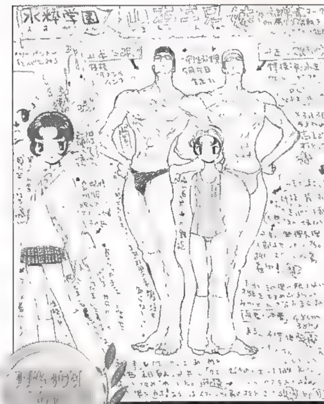
一目見て 習字習子 にほれました。この子になら「ふでキック」で殺されてもいい…!



⬅（東京都　勝木君）

文系賞

音楽系キャラは少ないよね!! キーボードも6ポリゴンでできそうだし…。



⬅（?県　?君）

体育会系賞

スクール水着にルーズですが…。っていうか『名前書け!!』

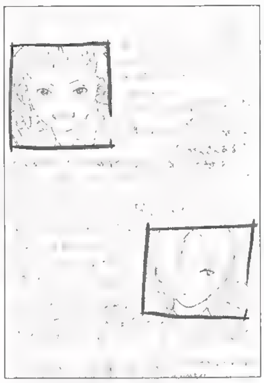
最終選考に残ったキャラクターたち

惜しくも賞には選ばれなかった作品にも、気合いと情熱に満ちあふれていた力作がたくさんあったので、主なものをまとめて紹介しよう。その中から代表して、愛知県の鈴木到くんの作品にカプコンのえだやんさんが直筆コメントを描いてくれたぞ!!



↑（茨城県　小野田紀子さん）

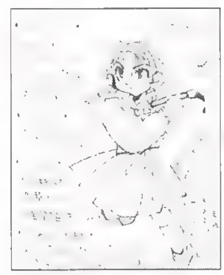




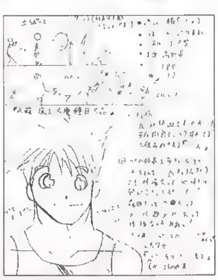
⬅・↑（愛知県　鈴木到君）

すごく描きやすそう。でも動きの方は大変でしょうね。「地上最強の武術 高武真我拳」を表現するかでこのキャラがかっこよくなるかどこにでもいるふつうのキャラになるか決まっちゃいますもんね。しかしこの人達は何の為に闘うんでしょう。

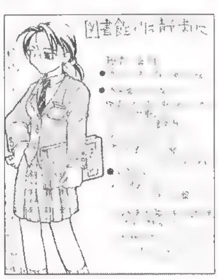




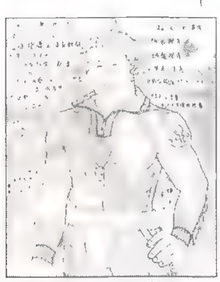
↑（静岡県　高橋よーこさん）



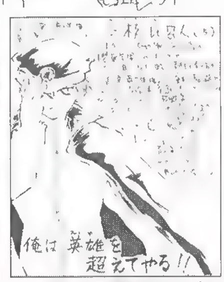
↑（高知県　水田茂宏君）



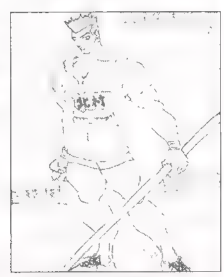
↑（熊本県　秋吉サダノリさん）



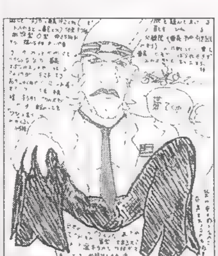
↑（秋田県　E・Tさん）



↑（神奈川県　高橋匡子さん）



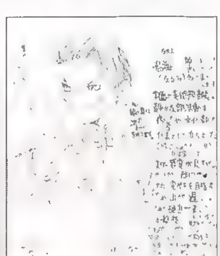
↑（奈良県　村井淳君）



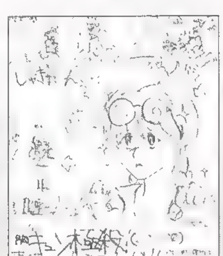
↑（神奈川県　堀川和之君）



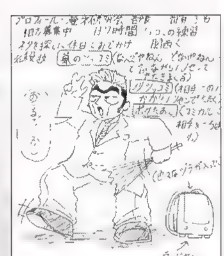
↑（長崎県　入江るみさん）



↑（北海道　木村優希さん）



↑（埼玉県　服部信暁君）



↑（大阪府　ユウ君）

「入浴全開、陽炎お銀」「領収書ください。宛名は新○社で…、青春エロ本買い」「妄想全開、青春ハダカエプロン」「ツッコむ時だけ関西弁、青春フルトオル」

対戦の「勝利」画面を君は見たか？

対戦に勝つと現れる学校新聞風の勝利画面。ボタン連打で飛ばさずにじっくり見てみると、新しい発見がいっぱいだ。

委員会からのお知らせ 続々と公示

委員会活動からの公示は以下のとおり。学校生活をよりよくするためのモラルをさりげなく提示するあたりはさすがだ。

――生徒会よりおしらせ――
あいさつ運動強化中!
大きな声で元気よくあいさつしよう!

生活委員会よりお知らせ
すこやか運動実施中
よく食べ、よく運動し、よく寝ましょう。

図書委員会よりお知らせ
借りた本は必ず期限内に返却しましょう!

美化委員会よりお知らせ
ゴミ拾い運動実施中!
一日一個はゴミを拾いましょう。

ジャスティス委員会よりお知らせ
ハイスコアー大会実施中!
ハイスコアー目指してやりこみましょう!

ジャスティス学園で遊ぼう!

掲げよ、そして集え スローガン

若者たちが、目的意識をもって一致団結…。若さが時代を動かそうとする60年代的姿勢は、世紀末日本の救世主となるか?

"給食の前には手を洗おう!"
"一日一善"
"お年寄りを大切にしよう!"
"給食の後には必ず歯を磨こう!"
"牛乳を飲もう!"
"パートナーは大切に"
"ジャスティス学園で遊ぼう!"
"ツープラトンを決めよう!"
「俺がやらねば誰がやる」

勝利メッセージ まさに言いたい放題

勝利ボイスとは別に、各キャラが勝利メッセージを語る。代表的なものを並べてみたが、挑発的なものから脳天気なものまでさまざまだ。





ちょっとエエ話 にゲーム制作者の影見え隠れ

すさんだ現代にさわやかな涼風を運ぶ「ちょっとエエ話」。ここでは3人の生徒の活躍ぶりが語られるが、生徒の名前がこのゲームのプロデューサーの方々と同じである。実話からの引用なのかどうかが興味深い。

◎中江君お手柄!

3年1組の中江竜也君は、先日近くに流れている川でおぼれていた子犬を助け出した模様。その場にいた飼い主に名前を聞かれても「大したことないっすから。」と名乗りもせずに立ち去ったが、容姿を調べたところ中江君であることが判明した。

◎伊津野君新記録!

3年2組の伊津野義昭君は、先日行われた陸上記録会の男子100メートル走において9.90秒という驚異的な記録を叩き出した。この記録は昭和63年以来の更新で、本人曰く「たまたまっすよ、たまたま。」と少し余裕のコメントを残し今後の活躍にも期待が寄せられます。

◎大槻君大活躍!

3年5組の大槻誠君は、帰宅途中にひったくりで逃走中の犯人と遭遇、大槻君は得意の柔道で犯人を投げ飛ばし、犯人はあえなく御用となった模様。本人曰く「あの場にいたら誰でもする事、当然ですよ」とコメント、学校ではその勇敢ぶりが認められ近く表彰される模様である。

構成…ジェロアパッチ（神奈川支局）
撮影…ビッグロードヨシキ（森下支局）

おふざけページ 没!キャッチ集 「クニヒコ全開、どのへんがジプシー?」「オレだけブリーフ、青春身体測定」「一人だけ枠内、青春フル記念写真」「うっかり全開、青春フル八兵衛」


紙よ!!
私は神の存在をいつも感じる
!!
心の中で正しい道標を教えてくださろ。
カラン
おお神よ!!! 神よ!!!
道標を導きを!!


強P とは....
スーパーツイスター
おお温度上昇
もういいだろう
何を言うんじゃまだ私の好きな温度ではない。
いいかげんにしろほどがあるだろ
良い加減にしてほしいのはわしの方じゃ!!
いや~~ん
強P

カプコン開発者インタビュー

CAPCOM INTERV

ゲーメスト出席者　田渕／杉田

絶対楽しいんだから、楽

1998年3月にカプコン本社で行われた、「私立ジャスティス学園」開発者へのインタビューの模様をお届けしよう。

船水＝船／伊津野＝伊／山本＝山／修平＝修／おかず＝お／ゲーメスト＝ゲ

これからは学園ものや

ゲ 制作開始のいきさつを聞かせて下さい。
伊 最初は学園物ではなかったんです。メンバーの多くはスタグラから流れてきました。今度は秒間60フレームで、武器なし格闘をという話になって始まった企画なんです。最初は学園ものじゃない日本代表とか、ストⅡと同じような設定だったんですが、これは企画会議で却下されまして…。
船 却下はしてないでしょ(笑)
伊 「鉄○と、バー○ャに勝てるんか？」っていわれたんですよ。
船 「それで行ったとして、勝てなかったら後出しの意味がないよ、勝てるの？」って聞いたら『もちろんですよ！』っていったんですよ(笑)。
伊 「じゃあちょっと考えます」っていっぺん引き下がったじゃないですか(笑)。
船 次に企画会議したら、学園ものになってるんですよ、「あれ逃げてんの」って(笑)。
伊 「これからは学園ものや！」と思ったんです。
ゲ 転期する間には何があったんですかね。
船 もともとやりたかったんだよね、学園ものが。
伊 「メモリーにキャラクターが4体分入るよ、ロムの容量も沢山あるから40人位プレイヤー作れるよ」っていわれて、「40人じゃあ1クラス分できるなぁ」ということで学生ものにしようかという話になって。4体入るというなら、「ツープラトンでしょう！」と。「学校でペア組むんやったら8校はいるねぇ」という話になって『じゃあ、24人ですか！』とかいう話をしつつ、結局今の人数になったんです。
ゲ 最初から1校3人と決まってたんですか？
伊 決まってましたね、なんとなく。女ばっかりとか、男ばっかりともかも入れつつ進んでいまして、女子校チームもありました。

ツープラトンの由来

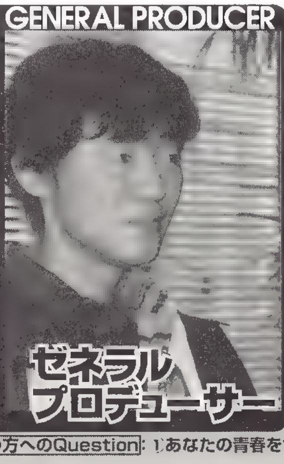
ゲ 相棒を組んだからには何かさせようという考えからツープラトンはできたのですか？
船 ツープラトンさせたいから相棒組ませたんです。
お モデルは4体入るんですけど、プログラムは4つ入らなかったんですね。
伊 「レバガチャすればツープラトンが外せるようにして欲しい」とか意見が一杯あって、やりたかったけれどもできなかったんですよ。
お あんまいじめんなよ(笑)。
ゲ 回復系を入れたきっかけは？
伊 「膝枕で耳掃除してくれ！」っていう人が居たんですよ。そういうことがしたいからツープラトンしようといい出した人なんですけど。
船 そのプログラマーは乳揺れとか、スカートのまくれ具合とか、そんなんばっかり作って…。
ゲ ゲージの溜まりが早いっていうのは、ツープラトンをバリバリ使って欲しいっていう考えがあったからですか？
伊 勿論。初めはもっと早かったもんね。それに5本から始まってましたからね。
お ちょっと戦うだけで9やったから。1ラウンドで、ツープラトンが5、6回出せたもんね(笑)。
伊 「あんまりや！」っていって3に減らしてですね。ただ、使いたいと思った時には必ずゲージが3つぐらいあるようにはしたかった。他のゲームと違うのはツープラトンだけなんで、誰がやってもいつでも出せるようにしたかったってので、ゲージを増やしました。
ゲ 体力ゲージが減ってきたら、根性値が上がっていくと思うんですが、「根性ってここにも出てんのかなぁ～？」っていってたんですけど。
お 減らしたよねぇ。
伊 もうちょっと減る様にしたかったんですがね。最初はもっと減らなかった。もう一人居る中江くんという企画マンがもくろんで…。
ゲ それで、キャラごとの固定防御値の他に根性値っていうのが設定されたんですか？
伊 あまりキャラ別の数値を持たせてないんです。個人的な意見なんですけど、キャラによって浮く高さが違うとか、キャラによって防御力が違うとかっていうことになると、ややこしくなるから嫌なんです。僕がプレイする立場になったらなるべくその辺のキャラ差をつけたくないなと。ただ雹だけ防御力低いんかな。
お 雹は、そう。岩と雷蔵だけ防御力少し高い。
伊 それくらいの差にしかしてないですね。
お ゲージでダメージが増えていくとかね、システム的にやっていこうってことで。
伊 ゲージが増えるとダメージ量が増えるって、結構みんな知らないんですけど。
ゲ 根性ゲージが増えていくとダメージ量が増えるんですか？…初めて知った。
お 3でノーマルで、9で6増えるんだっけ？
伊 5でノーマルですかね、5迄は一定値で6、7、8、9になるとだいぶ増えて…コンボにするとかなり違うんですよね。だから、9のままで戦っていると随分減りが違います。「完全燃焼アタックとツープラトンはフィニッシュに使ってくれよ」っていう意味なんですけどね。あんまり出しすぎたらしんどいよっていう。
ゲ 溜まるのを前提にして考えてる訳ですね。
船 ゲージ技が出せない人はそれを使わなくてもいいし、覚えなくてもいい。「それでも戦えるや」って思うんだったらそっちで戦ってもいいし、ツープラトンしかいけないんだったら、ツープラトンだけでも楽しく、というふうに。

ストイックな駆け引き

ゲ 今度は、熱血コンボが取り入れられた経緯をお願いします。
伊 自分で書いてた衝撃的事実を発見したんです。一年半前の7月9日の企画書に書いてるんですよ。「一発のスキにどれだけコンボをぶち込めるかというゲーム性。いかに一発をぶち込ませないかのストイックな駆け引き」って。
船 そんなことは忘れてたけど…。
伊 シリーズ初作ですし、最初からシビアなタイミングでつながる・つながらんを発見していくというのでは、最初から気持ちいい部分を味わえないじゃないですか。最初は気持ちよく連続技を決めさせてあげようと思って、ロケテストではしゃがみ弱キックからも全部つながってたんです。ひどいヤツがいたんですよ。60勝くらい？
お 65連勝してて、俺らが入って負けたんやな。

GENERAL PRODUCER

船水紀孝



ゼネラルプロデューサー

DIRECTOR

伊津野英昭



企画全般

① 炎色
② 小学校　水泳
　 中学校　軟式テニス
　 高　校　硬式テニス
③ 阪神タイガース

SOUND

山本節生



BGM作曲

① 紫色
② 小学校　サッカー
　 中学校　テニス
③ サッカー

開発者の方へのQuestion：①あなたの青春を色で表現すると？②学生時代所属していた部活は？③今一番情熱を注ぎ込んでいる対象は？(仕事以外)

EW

しくやろうよ!

伊 「じゃぁ、なくそう!」と1フレームの誤差でつながらんように調整したんです。立ち小キックもねぇ〜。
お そこまで凶悪になるとは思ってなかった…。
ゲ 立ち小キックで他の3D格闘とは違うジャスティス学園流の遊び方が理解できたという点ではいいと思いますけどね。
伊 入り口を解りやすくしてあげようという意図があるんです。従来の格闘ゲームファンばかりを呼び込もうというわけではなくて、初心者でも解りやすいようにと入れたんですけど。
山 (笑)…苦しい。
ゲ 次に、根性カウンターのお話なんですが。
伊 「ZEROカウンターが強すぎる」っていう話があったんで、反応時間でアナログ性を持たせたかったんです。カウンター操作自体が難しかったんで、「ガチャガチャしてれば出るんでいいやろ」っていう感じで入れました。これ全部そうなんですけどね。熱血コンボも、軸ずらしも、空中コンボも空中ガードも、今2Dゲームでできてることは全部できるようにしよう!」って始めて「やばかったら消していこう」という方針だったんです。結局カットしたのは小足からのチェーンコンボだけです。「全部やってみたらどうなるんやろう?」っていう感じで始めたんですよ。
お 受け身は一番苦労したかなぁ。
伊 受け身の後、ガードできない時間を作るかどうかというところで最後まで悩みました。
ゲ 地上・空中共にですか?
伊 そうです。例えば「受け身した後、ガードできないスキの時間を作ったらどうなる」と思ったんですけど…無限ばっかりになりそうなんで結局ノーリスクにしました。
ゲ 町中で見ていたらしゃがパン出してる人を見て。ポリゴンだとしゃがパンとか、しゃがみキック使っちゃうのかなぁ。しゃがみは全体的に弱く感じますね。
伊 「しゃがみ待ちは絶対なくそう」というのは、課題で、とりあえず「しゃがみ待ち」はなくなったんですけど、今度は「バックジャンプ野郎」と「ずっと弱攻撃野郎」対策が次の課題ですね(笑)。
船 昔のゲームはね、全然苦労しなかった。
伊 ええ…いや、そんなことはないですよ、その時その時の課題がありつつですね(笑)。

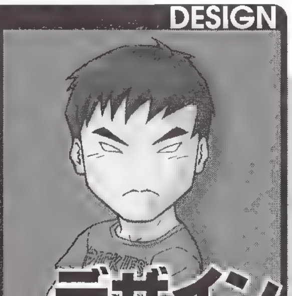
キャラ別太陽学園編

ゲ キャラクターごとの話を。まずはバツから。
修 実は、今の形になる前にAKIMANさんのデザインがあって、それでしばらくは続いてたんですよ(※熱血大全準備稿&ボツキャラクター集右下参照)。
伊 バツは一番最後までこれでいってて…。
修 チビ系が出てきたね。
伊 「チビだけど強い」を目指したんですが、評判悪くて主人公然とした作りになりました。
修 いきなり変わったって感じでした。もう一人デザインした人間がいるんですが、その人間が苦労して今のバツを生みました。
ゲ バツは飛び上がらない対空を持っている珍しい主人公ですね。
伊 昇龍拳にうるさい人がチームに居て、うかつな昇龍拳は作れない状況だったんですよ。で、「昇龍拳じゃない昇龍拳を作ろう」という所から始まったんです(笑)。
修 この頃既に、「さくらをひとつのキャラクターとしてこっちに引っ張って来よう」みたいな傾向があって。
伊 めっちゃ弱気でしたよね。企画者が弱気で。
修 あんたやん(笑)。賛否両論あったけど…。
船 伊津野、俺の顔いちいち見るなよ(笑)。
伊 ちょっとだけ、さくら人気にあやかろうかなと思ってたんですよね(笑)。
ゲ ひなたはどんな感じだったんですか?
伊 ジャスティスはこの人っていうヒロイン作れよっていう話になって、ひなたを作ったんです。
修 ひなたにしても結局、さくらのイメージがどうしても拭えんかったっていうか…。
船 そうかな?最初っから、ひなたはひなたっていうイメージあったけど。
伊 さくらが作れたらいいよねっていう頭があったから、旋風脚とか、昇龍拳っぽいヤツとか、結局全部作り直したんですけどね。
ゲ 声優さんはいつ決めたんですか?
伊 声はもう、そう、全員の希望を聞いてですね。
お でも、最終的に趣味だろ。
伊 はい。…ええっ!?(^^;
お 最終的に趣味だろ、趣味。
伊 ちょっと、○オ○イ○ーにはまってたから。
ゲ 「やっぱり!」って感じ。
伊 候補をあげる時点で趣味が入っているだけで、決めたのはちゃんとサウンドの方と…。
船 なんかゆうてる(笑)…。
伊 サンプルCD聞きながら決めましたよね。
山 …そうだね。
伊 イメージにあった人をと。
ゲ 当初、全部しゃべる予定だったという風に、サントラCDに書いてありましたが?
山 それもウリになっただろうといってたんですけどメモリーの問題で削除しました。
伊 「もし出来たら!」ってふれ込みで、一応やってたんですけど。…どっかでやります。
船 容量のアップもできそうだったんだよね。もうちょっと早くいってくれたらね。ほんのちょっとの差で間に合わなかった。しょうがないからPS版にということで。
ゲ デモのしゃべりはボイスの名残ですよね。
山 あのオープニングはいろいろ切り貼りで会話として成り立たせているんですよ。
ゲ じゃあ録音はしてたんですか?
山 そうです、全部録ってあります。
伊 何日泊まりで録音しに行きましたっけ?
山 4日かかってますね。
船 やっぱり趣味ですね…彼の。
伊 ま…とにかく初めてのタイトルなんで、解りやすい売りが欲しかったんですよね。
船 ふ〜ん。解りやすい売り、ゲームの方でやって欲しいもんだよね(笑)。
ゲ 話は戻ってキャラクターなんですけど。恭介が生まれたいきさつは…。
修 恭介もやっぱりこれ(ラフ画)が根強く残って、髪型だけこれを継いでいるんです。なんか絵も文系っぽい感じに(※熱血大全1準備稿&ボツキャラ集参照)。
伊 生徒会長っぽいヤツを入れたいなあという考えがあったんです。
修 風紀委員っていうのに自然になった感じです。
伊 恭介だけは初めから女の子受け狙ってたよね。
修 それは、あったね(笑)今でこそ「白ラン」がキャラクターイメージになっていますが。色々試してみてやっぱ白かなと。
伊 「キザといえば白」というイメージ、もしかして「面○○太郎」から来てるのかも。
修 そうかなぁ〜。なんかねぇ(笑)。
船 なんで、よりによって、それやねん!
修 結局白がキャラクター性をより引き出したって感じですね。
ゲ 恭介は技も切れ味鋭いイメージですね。
伊 凄く考えました。「カッターや!」っていう(笑)。
修 それが、これ(※熱血大全ボツキャラ集参照)。
伊 これも、全部尖らかせてるし(笑)。
ゲ ナッシュ、ガイル系統という捉え方をしてたんですが。
伊 別にナッシュとか、ガイルにするつもりはなかったね。サマーソルトだってキャラ決まってから決めた技やし。
ゲ 最初タメ系だろうって皆思ってました。
伊 タメは待ちにつながるから嫌なんですよね。僕が嫌なだけで(笑)カプコンがそれを嫌っているワケじゃないですよ。

キャラ別五輪高校編

ゲ じゃあ、五輪高校の方に。
修 かなり初期から「野球、バレー、水泳」が居て。水泳が根強く残ってたんですが、どうしても接点がなくて…。どんな理由を付けても接点が見つからなくて。3大リーグの「野球、バレー、サッカー」で落ち着かせた感じですね。
伊 水泳やめたらすぐ出てきたもんね。
修 スポーツ高校が一番アイデア的にはポンポン出てきて、しかも戦いやすそうで。
伊 ボーリング、卓球も居てたもんね(笑)
船 いきなり、ボツ…。
修 拳法部とかそんなの入れがちだけど、拳法じゃ強くて当たり前。
伊 今回あえて全部省いたんだよね。空手とか拳法とか、剣道、柔道っていうのは…。
ゲ アキラが何か使うってぐらいですよね。
伊 あと岩が相撲っぽいくらいですね。
修 将馬のバットも武器ってことになるから、初めはかなりモメたんですが。

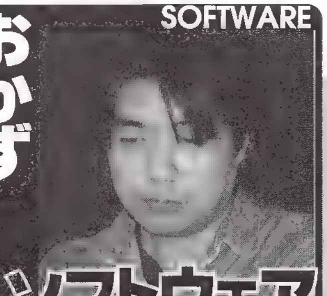
DESIGN
修平
ストーリーデモ
エンディングイラスト



デザイン

① 黄緑色
② バスケ部
③ 愛しい人

SOFTWARE
おかず



ソフトウェア

① ムラサキ
② サッカー
③ ハイパーヨーヨー

伊 これのもう一つ前のデザインのヤツが何かそんな感じやった(※熱血大全準備稿&ボツキャラクター集 将馬の初期設定参照)。
修 小さい体に大きいバットっていう。デザインする上でのお約束っていうか。
ゲ ロベルトの顔は…?
伊 ハンサムか、一本線の目かどっちかです。
修 太陽と五輪で、普通高校とスポーツ高校というのは、高校の種類的には結構スムーズ決まったかな。
伊 本当にある高校はやりやすかったんよね。

キャラ別パシフィック編

修 パシフィックもやりやすかった。「パシフィック」っていってもアメリカに限ってるもんね。
伊 ボーマンも初めっからこのデザイン。
修 なんか、手が大きくてというイメージ。ロイもなんかいろいろと。恭介ができてなかったから二枚目キャラっていうのがいなくて。
伊 最初のイメージはコーディーなんです。見た目が金持ちっていう設定があったので、発展していってこういう風に。
修 金持ち要素はドンドンつけられるけど、ごちゃごちゃしたキャラはあんまりよくないんで。
伊 これ、誰にもいわれてないんですけど、一応シャ○をちょっとイメージしてます。
山 ホンマか?見方かわってまうやんなぁ〜。
伊 ホンマですわ!
修 ○ャア・ア○ナブルみたいな。
伊 キャラセレの顔はちょっとタレ目で優しげな顔をしてますが、そのイメージでいってたんですけどね。
修 ティファニーもねえ、3人の接点はこじつけというか、今考えてもなかなか難しいですね。ティファニーはロイのおっかけみたいな感じにしてたんだけど、だんだんお色気キャラはここに持っていこうってことなって…。遊びすぎたかなっていうコスチュームになってしまったんですけどね。
伊 だんだん子供っぽくなっていったよね。
修 キャラが歩いていく課程でしょうがないことです。
伊 ひなたなんてキャラセレの絵と今のイラストから、5歳くらい若返ったもん。
修 中学生くらいの絵になってるけど。
ゲ 最初はチアガールじゃなかったんですか?
修 そうです…でも全然チアガールじゃ…ないですね、もう(笑)。アメリカにキャットファイトっていう、レスリングみたいなのがありまして、それをモチーフにしていたんです。

キャラ別外道高校編

伊 外道高校行きますか。エッジはもうギリギリ迄決まらんかったね…。
修 モチーフはタ○ムボカンシリーズのド○ンジョー一味。
伊 エッジは中性的で、かっこいい○ヤッキーに、というコンセプトだったんですわ。
修 アキラも急にパッと出たよね。この2人は最初から、イメージ変わらず。どの高校も女が1人入っているから、男のふりをしてるけど実は女で、外道高校に潜り込んでいるという設定を考えたんです。
伊 一番最初のイラストからヘルメット被っているキャラクターを出してきて、「脱いだら女」ってもう書いてあるんですよ、一番最初のヤツに。「じゃあ、それ!」っていうて。
修 普通の学ランでヘルメット被っているっていうのもあったけど…ライダー的要素を前に出していった感じですかね。パンクっていうか、怖い様にってドクロをモチーフにして今の感じになりました。
ゲ 岩も最初から腹巻き巻いてたんですね。
伊 そうだね、腹巻きずっと巻いてたね。
修 初めはダイナマイトを巻いていて(笑)色々案はあったんですけどね。

キャラ別ジャスティス編

修 ジャスティス学園は、英雄がベースかな…。
伊 すべてはここから始まってるもんね。
修 雷蔵も結構いろいろあってね。バツのお父さんっていっても、全然容姿違うけど…。
伊 後からこじつけた設定のように思えますけど、デザイン決めるときからバツの父っていうのはあったんです。虎やったもんね最初は。服もシマシマ模様で(笑)。
修 響子先生、別に保健の先生じゃなくても教師ならなんでも良かったような気もするけど。
伊 女教師ってことだけ決まってたんですよ。
修 悪の洗脳女教師で初め進めてたんですけどね。あんまり悪って感じは出なかったですね。
伊 このデザインが出るまでのデザインは全部ヒドかったんですよね。
修 悪の女教師ってことで、いろんな案が出たんですけど。
伊 「白衣」ってことからまとまり出しましたね。
修 白衣を原点に持ってきて…。
伊 白衣とロングヘアーと大人の魅力というのがポイントなんですけど、それは企画としてはポリゴンで出来るかどうか一か八か賭けてみようっていう。
船 タイトスカート履いてるしね、最初はどうなるんだろうと思ってたけど。
伊 スカートと白衣と髪の毛で3カ所動くんだけど、こうやったら出来るんじゃないかとか、色々仕組み考えて、なんとか出来たっていう感じですね。
修 最終的にキャラちっちゃくなったよね。
伊 そうですね、ちょっとちっちゃいですね。白衣も短くなりましたしね…。
修 ポリゴンで表現できるかどうかっていうところで…かなり定価になるんです。
伊 他のキャラは最初からポリゴンでデザイン出来るように考えて選んでたんですけど、これだけはイメージ選考で選んで作っちゃったんで…。ロングヘアー良くできてるでしょ(笑)。
ゲ 英雄の肩には最初からパットが?
修 付いてましたね。
伊 それが付いてないイラストはないもんね。
修 普通のサラリーマンだけど、ここに二つ付けるだけで、かなりもうインパクト強くて…。これもAKIMANさんがデザインされて。
伊 偉大やなぁと思ってしまいますね。
ゲ 雹のデザインはどういった経緯で?雹こそ○ャアって感じですよね。
伊 あれは、みんなに黙ってたんですよ。ソフトにもキャラにも黙ってて「キャラの数こんだけですよ、期間はこんだけですよ」っていってて、できそうやなって思った時に「じゃあ真のボス作りましょう」っていい出そうと思って(笑)
船 最低なハナシやな(笑)。
伊 隙を見つけてちょっとづつ入れていって、知らんうちに1体増えていたという。
修 恭介の双子の兄っていうのはもう決まってたんで、あんまり苦労しなかったです。
伊 刀を持たせようっていったのは?
修 刀は、あるドラマで、生徒会長が腕章を付けて日本刀を持って歩いているのを見て。なんやったかな〜ちょっと忘れたな。
ゲ これも面○秀○郎ぽいといえばぽいですね。
船 あ〜もう変なことになってきたなあ(笑)。
伊 見た瞬間刀持ってたら強そうじゃないですか。とにかく強そうにしたかったんで、今の感じになりました。

今だから言えること

ゲ 全キャラクターの必殺技で調整が難しかったものはありますか?あと、その必殺技が生まれるまでに割と難航したとかいうものは?
お 難しかったのはバレー!サーブしか技が思いつかんかった。回転レシーブとかいっても…。
伊 無理矢理技にしましたけど(笑)。スポーツはネタが浮かびやすいんですけど、バレーは…。
お 一番最後まで残ったもんね。雹も大変だったじゃない、初めはワープするとかいって。
伊 そう、雹はワープして、分身してイロイロ…。特に、ワープがちょっと…。
お 最終的には「スタグラにしてまえ」って。
伊 「ハヤトのモーション、ちょっと触ったら使えるかな」と思って、いくつかハヤトのモーションを改造したヤツが入ってるんです。
お レバー入れパンチぐらいまで苦労したね。
伊 通常技でゲームは決まっちゃうんで、作るのは苦労しましたよ。3Dながら2Dのレスポンスって方針でやってたんで。必殺技よりはツープラトンの方が苦労してます。ツープラトンはネタがなくてむちゃくちゃ苦労しましたから。3分の1はボツになってますよ。
ゲ プロレス技みたいなヤツとか?
伊 ダブルスクリューパイルとかもなくなったし。エックス攻撃っていうのもあったんですよ。
修 将馬がカキーンって打ったら、空の彼方まで飛んでいって、キャラの顔が半透明で空に映るとか(笑)マンガで良くありそうな演出で。



ゲ あとは、話題に出さざるを得ないと思うんですけど、平仮名あきらのツープラトンは。
伊 ショーに出したビデオに出てたんです。あんまりみんなが「エ○ァンゲリオン、エ○ァンゲリオン」っていうから外したんです。隠れキャラのあきらを作ることになって「外すのももったいないから入れよう」って。
山 で、曲をあわせて遊んでたね。
伊 そのためにツープラトン入れたら曲が変わるというシステムを作たんです。試してみて「スゲーけど、やばいやろう」っていって外して。「ツープラトンっていうからにはやりたいよね」っていうネタの中の一つだったんですよ。
伊 今考えたら、さくらも、エ○ァンゲリオンもやめれば良かったと思てるんですけど(笑)。
伊 さくらの春獄殺。
お あれだけは、やめて欲しかった(笑)。
伊 今まで出来たヤツが出来なくなるっていうのは嫌だったんです。さくらだけ、スーパーコンボが5個ありますからね。
ゲ コンティニュー画面の台詞とか、モーションとかはどうやって決めていったんですか?
伊 あぁ〜、コンティニュー画面のあれ…。
山 アイデアは僕です、思い付きなんですけど。
伊 僕はコンティニューは全然企画してなくて。
山 声録りに行く前の日にそんな話が出て、コンティニューのセリフをガーっとあげたんです。
お プログラムの容量もないのに、あんなもん入れられても…。
伊 あれは、響子さんのパンツが見える数少ないチャンス。
お コンティニュー1回じゃ回ってこんから100円を入れんと…。カウント9に戻さんと見られへん。
ゲ ポリゴン欠けで見えることあるんですけどね。写真撮ろうとして止めるとけっこう絵ヅラ的に凄いのになっちゃって。
伊 今のは描き込んだバージョンじゃないよね。最初はメチャクチャ書き込んでたんよねぇ。
お かなりねぇ。かなり具体的に…。
伊 「あんまりやろ!」っていうくらいに書き込んでたから、今はちょっとマイルドになってる。
お あのコンティニュー画面ってねぇ、ちょうどモザイクかかったみたいになるから(笑)。
伊 ひなたとティファニーのやられ顔も見て欲しいんです。ひなたのやられ顔の目玉がグルグルになってるヤツと、ティファニーの泣いてるヤツ。やられ顔でちょっと遊んでみたんです。

セルピュータ設立

ゲ では、セルピュータの話にいきましょうか。カプコンの自社レーベルっていうことですよね。そして記念すべき第一弾がジャスティス。
山 そうですよね(笑)。
船 嫌そうやな(笑)。
山 曲作ってる人間とかは「ドーンといくよ」という風なことをいわれても、もう一つピンときてない。今までとあんまり…(笑)。
ゲ 設立の経緯は?
山 設立の経緯ですか。前から社内で作れっていう話はあったんですよ。他のレーベルだと、ちょっと出来ないことがあるんです。僕ら、CDに関わったからには最後までプロデュースしきりたいっていうか。あと、売れるゲームと、売れないゲームってどうしてもありますよね。僕らとしては全タイトルをCDとして出したいっていうのがあるんです。例えばクイズやパズルなんかは、1本では出しにくかったんです。そういう問題もあったので、マルチメディア事業部の方で動いてもらって今回の設立に至ったわけです。安くなるし、マイナーレーベルも出るし。
お ファンにとってはいいことかもしれないね。
ゲ 昔のタイトルも出してもらいたいですね。
山 それも、今までに比べれば可能性は充分高くなったと思うんですよ。
ゲ ジャスティスドラマ編とかは?
山 今のところ全然…これからですね。でもジャスティスに関してはドラマCD作りやすいだろうっていうんで多分出てくるとは思うんですけどね。
伊 それも、もうあるような話聞いてますよ。あと、シングルもやりたいねっていってました。
山 校歌だけとか(笑)。
ゲ ジャスティス学園の校歌発表記念!
伊 これから先はPS版の話ばっかになるかも。バランスは再調整したいですね。アーケードモードと、PSモードっていうのを作ることも考えてるんですけど。

次回作とからめて

ゲ では、次回作への意気込み、ジャスティスファンへのメッセージ等をお願いします。
船 ジャスティス学園これからもよろしくお願いします。プレイステーション版は7月発売で、アーケードファンの方も是非買って下さい。伊津野君超力作…。
伊 これからです。
船 これから力入れるそうなんで…。あとは、続編ですか?
ゲ 次回作が出るときに、消える高校はあるんじゃないでしょうか?
船 消して欲しい高校とか、ありますかね(笑)。
ゲ とりあえず、うちでは…外道高校の連中がみんな脅えてますけどね。
伊 消されるんじゃないかと…?
ゲ ちょっとヤバイなぁと。
伊 構想の中では消すつもりはありません。「ドラマチックな展開を考案中」というぐらいで。まだみんな一年生やから、卒業するまでは。
ゲ じゃあ、計算では3までは。
伊 次は、こいつら2年生になりますからねぇ。新入生も入って来るかもしれない。
修 転校生ネタでもなんでも、つじつまは(笑)。
伊 今回も常識を打ち破るつもりでいたんですけど。常識の範疇におさまってしまって。一人さらわれて最後に敵になって出てくるとか。結構ドラマチックとか思ったんですけど、なんか結構あっさり(笑)…あっさり普通に出てきて、盛り上げ方がなかったかなぁとかって。
船 (仮称)ジャスティス学園2、きっと違う名前になるんじゃないかな…?
伊 いろいろ案を練ってるんですけど、今までの格闘になかった演出は絶対入りますね「おいおい!」っていうくらいの演出が入ります!
船 18禁ですか、とか。
修 デザイン、ヒマを見つけてやってるんですけど、この中から取っちゃまずいかな?やっぱ(“俺の心のマイキャラ”を見ながら)。結構いいのがあるんですよ。どうストーリーに絡ませるかはわかりませんけど。
船 もし、いいものがあったら認めてあげてスタッフロールに出してあげるとか。
伊 僕としては、ジャスティス学園をもっと楽しく対戦して欲しいんですけど。「絶対楽しいのに、なんでみんなそんな楽しくない対戦の仕方するかなぁ?」って。
修 盛り上がってるところは、盛り上がってるよ。
伊 だから「楽しくやろうよっ!」ってことです。
修 学園モノっていったら、ネタがいろいろ出てきます。また面白い奇抜なキャラクターを作るつもりなんで、応援よろしくお願いします。
お 応援お願いします。あまり点数にこだわらず魅せるプレイを心がけて欲しいな。魅せるプレイで対戦して下さい。
山 あまりゲームセンターでは聞こえないかも知れないんですけど(笑)ゲームセンターの人に頼んでお店の有線下げてもらって聞ける環境をみんなで作ってください。期待しています。だめなら、CD買って下さい(笑)。



伊 ジャスティスは、キャラもそうですけど、まだまだネタあるんで、2を楽しみにしておいて欲しいですね。続編作るの初めてなんですけど、絶対にいいものにしたいと思います。
お ネタはあるよね。ハード的に厳しいものが、結構あったから…制約がねぇ。
伊 そうですね。次はもうすごいっス絶対!今回、いろいろ不満聞くんですけど、そういうところは絶対全部直るんで。
お で、また新たな不満を生んでるんでしょ(笑)。
伊 大丈夫ですよ、次は(笑)。
ゲ 本日はお忙しい中ありがとうございました。

カプコンを訪ねるといつも思うのは、常に活気にあふれているということだ。
スタッフの顔から笑顔が消えることはなく、時間のある限り話は尽きない。あたかも、エネルギーの輻射を受けているようなのだ。だから、ふだん接している作品群から感じられる意気込みみたいなものに納得感が出てくる。このバイタリティで、今後もゲーム業界を明るく灯し出してほしいものだ。　(編)

私立ジャスティス学園 魂(タマシイ)の ボイスコレクション

デモ画面 掛け合いセリフ（全13種）

ひなた：バツ…キミは、敵なの？
バツ：興味本位でオレをつけまわすのはやめろ！迷惑だぜ！

・・・・・・・・

バツ：覚悟しろよ！手加減はしねえからな！
恭介：分かってるさ、バツ。来いよ、今までの僕とはひと味違うよ！

・・・・・・・・

将馬：このヤロウ、兄貴のかたきだ！
エッジ：ヒャハハハ、五輪高校の奴じゃん？受けて立つぜぇ！

・・・・・・・・

将馬：るせえよ！お前にオイラの気持ちが分かるもんか！
夏：将馬！それだからあんたはガキなのよ！

・・・・・・・・

夏：アンタたち、ちょっと待ちなさいよ！
アキラ：くっ…兄貴のかたきが見えなくなる…。貴様ら…邪魔をするな！

・・・・・・・・

英雄：君たちの仲間は預からせてもらった。
ロベルト：くそぉ一、将馬が…なんてことだ！

・・・・・・・・

ボーマン：神よ、私に大いなる力をお与え下さい！
岩：ガッハッハ！ワシらに勝てると思ったら大間違いじゃ！

・・・・・・・・

英雄：…ふむ、君たちはいい腕を持っている。私たちに協力してもらおうか。
ロイ：フン、僕達とやるってのか？来いよ、ジャパニーズティーチャー！

・・・・・・・・

響子：…私たちの言いなりになるように、注射をうってあげるわね。
ティファニー：レ、レディーに向かって何すんのよ！

・・・・・・・・

雷蔵：来ると思っていたぞ、さすがはワシの息子だ。
バツ：アンタがオレの親父なら、なおさら許せねぇ！

・・・・・・・・

雹：血迷ったか、恭介！
恭介：大切な仲間と自分自身のために、兄さんを倒す！

・・・・・・・・

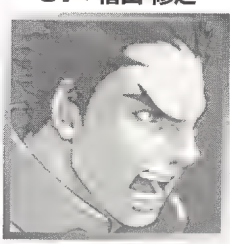
岩：何だ、お主？えらく腕が細いのう。もっとメシを食わんといかんぞ。
あきら：…よけいなお世話よ。

・・・・・・・・

英雄：…ふむ、君はいい腕を持っている。私たちに協力してもらおうか。
さくら：あのひとに会うまでは負けられない！

バツ

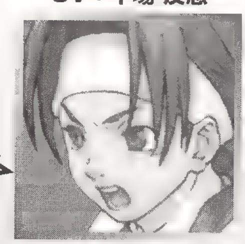
CV：檜山 修之



キャラ決定時：まかせとけっ！
登場セリフ：うぉ―――っ！！
気合い声：ふんっ！／はっ！／はぁ―っ！
ダメージ：うっ！／ぐっ！／ぐっはぁ―！
K.O.：ちっ、ちっくしょ―！
投げ気合い声：そりゃあっ！
必殺技タメ：ぜぇ―んかぁ―い！
必殺技かけ声：気合いだぁんっ！
流星キィ―ック！
そこだぁ―っ！
見切った！
ツープラトン呼びかけ声：ついてこいよ！！
ツープラトン応え声：おっしゃあっ！！
ツープラトン気合い声：ファイヤァ―――ッ！
はっ！
主役が5段以上ヒット時：よっしゃあぁぁぁぁっ！！
挑発：マジでいくぜ！
勝ちセリフ：①そんな拳（こぶし）じゃ、誰も守れやしないぜ！
②女子供は引っこんでなっ！
コンティニューボイス：おいっ！こんなとこでくたばっちまってど―すんだよぉ！

ひなた

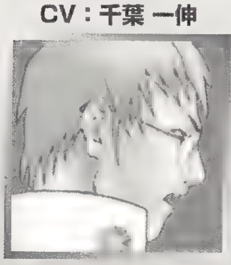
CV：半場 友恵



キャラ決定時：やったあっ！！
登場セリフ：遊びじゃあないよっ！
気合い声：はっ！／たぁっ！／えぇ―いっ！
ダメージ：きゃっ！／きゃあっ！／あはぁ―っ！
K.O.：やぁ―――ん！
投げ気合い声：よいしょっと！
必殺技タメ：燃えるよ―っ！
必殺技かけ声：はっ！はっ！…たぁっ！
はっ！はっ！…えぇ ――いっ！
燃えちゃえ―！
いっちに―のさ―ん！！
てやぁ！
ツープラトン呼びかけ声：ジャジャ―ン！
ツープラトン応え声：まっかせて！
ツープラトン気合い声：しっかりしてよっ！！
がんばってっ！！
主役が5段以上ヒット時：きまったねっ！！
挑発：あぁ―あ…たいくつぅ
勝ちセリフ：①何回やっても一緒だよっ！
②エヘン、今回はあたしの勝ちだねっ！
コンティニューボイス：もぉ―っ！これからど―すんのよ―っ！

恭介

CV：千葉 一伸



キャラ決定時：やってやるぜ！！
登場セリフ：ボクには勝てないよ…
気合い声：ふっ！／はぁっ！／はぁ―っ！
ダメージ：うっ！／ぐっ！／うぉおっ！
K.O.：うぅおぉ――っ！
投げ気合い声：てぇやあっ！
必殺技タメ：ハァァァァ…！
必殺技かけ声：クロスカッタ―！
たぁっ！
カァ―ッ！
遅いっ！
甘いっ！
ツープラトン呼びかけ声：たのんだぜ…
ツープラトン応え声：しくじるな…
ツープラトン気合い声：はぁ！
はぁ―っ！
そこっ！
主役が5段以上ヒット時：計算通りだな！
挑発：あきらめたらどうなんだ？
勝ちセリフ：①単調な攻撃だ…
②馬鹿のひとつ覚えってやつだな
コンティニューボイス：しっかりしろっ！今ならまだ間に合う…

将馬

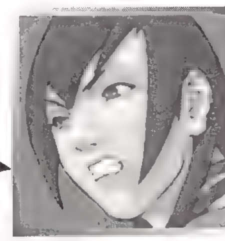
CV：上田 祐司



キャラ決定時：かっ飛ばすぜ！！
登場セリフ：プレイボールといきますかっ！
気合い声：はっ！ / やぁーっ！ / うぉーりゃーっ！
ダメージ：うっ！ / わぁっ！ / うぉーーっ！
K.O.：ばかやろーーー！
投げ気合い声：とりゃーーっ！
必殺技タメ：打てるもんなら…
必殺技かけ声：やぁーっ！
うぉーりゃーっ！
打ってみやがれっ！
ジャストミートォーーー！
リーリーリー…
必殺技かけ声：セェーーーフッ！
分身魔球ぅーーーっ！
ツープラトン呼びかけ声：おらぁっ、いくぜぇっ！！
ツープラトン応え声：まかせろっ！！
ツープラトン気合い声：ガッキーーン！
主役が5段以上ヒット時：ジャストミートォーーー！
挑発：兄貴をやったのはお前かっ！
勝ちセリフ：①ふう…野球もこれぐらいうまくなりてえなあ
②あちゃー、またケンカしちまったよ…
コンティニューボイス：立てっ、立てよぉー！お、俺達の力はこんなもんじゃないはずだろっっ！

夏

CV：津野田 なるみ



キャラ決定時：アタックキメるよっ！
登場セリフ：いつでもおいで！
気合い声：ふっ！ / やっ！ / えいっ！
ダメージ：うっ！ / あぁっ！ / あぅっ…！
K.O.：あぁーーっ！
投げ気合い声：それっ！
必殺技タメ：ファイヤーーーッ！
必殺技かけ声：ひろったっ！
それっ！
アタァーーック！
そぉーれっ！
いけぇーーーっ！
ツープラトン呼びかけ声：キメるよっ！
ツープラトン応え声：いくわよっ！
ツープラトン気合い声：相手を良く見て！
一本きめよっ！！
主役が5段以上ヒット時：ナイス！！
挑発：あんた、ひつこいよっ！
勝ちセリフ：①こんなことばっかりしてないで、スポーツで汗を流しなさいっ！
②か、怪物ですって！？失礼ねっ！！
コンティニューボイス：しっかりしなさいっ！あなたならできるはずよっ！！

ロベルト

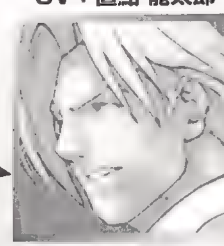
CV：森川 智之



キャラ決定時：点はやらないぜっ！
登場セリフ：キックオフッ！へへっ！
気合い声：シュッ！ / ふっ！ / よっ！ / どーーりゃっ！
ダメージ：うっ！ / ぐぅっ！ / がぁーっ！
K.O.：うぅぅあぁーーー…
投げ気合い声：どりゃっ！
必殺技タメ：爆裂！
必殺技かけ声：もらったっ！
ブイゴーール！
ガラ空きだぜっ！
いくぜっ！
そぉーれっ！
ツープラトン呼びかけ声：センタリング！！
ツープラトン応え声：こっちだ！
ツープラトン気合い声：もらった！
シュッ！
主役が5段以上ヒット時：よし！
挑発：サイドがガラ空きだっ！
勝ちセリフ：①ケンカもサッカーも、守りこそが大切だぜ！
②ロスタイムで決勝ゴールってとこだな！
コンティニューボイス：大丈夫かっ！キズは浅い、まだいける！

ロイ

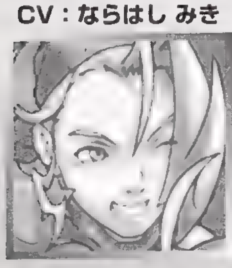
CV：置鮎 龍太郎



キャラ決定時：All right！
登場セリフ：棺桶は用意したかぁ？
気合い声：ガァッ！ / ヘイッ！ / ゴォーーッ！
ダメージ：うっ！ / おぅ！ / オオゥーッ！
K.O.：ノオーーゥ！
投げ気合い声：イェーーイッ！
必殺技タメ：スゥーパァーー！
必殺技かけ声：アイガーリッ！（I GOT IT！）
タッチダーーン！
ツイスタァー！
ズィッエーン！（THE END！）
ツープラトン呼びかけ声：C' mon,Baby！
ツープラトン応え声：OK！
ツープラトン気合い声：ツイスタァー！
主役が5段以上ヒット時：cool！
挑発：だから君たちは…
勝ちセリフ：①認めたくないものだな
②女の子はおしとやかな方がかわいいぜ！
コンティニューボイス：しっかりしろ！ここで終わって満足なのかっっっ！？

ティファニー

CV：ならはし みき



キャラ決定時：アリガト！
登場セリフ：ヨウイハ、イイデスカァー？
気合い声：フゥ！ / シュッ！ / ヨォーシ！
ダメージ：アンッ！ / アァーン！ / アァーーーッ！
K.O.：ヤァーーーン！
投げ気合い声：ヨイショット！
必殺技タメ：イッキマァースッ！
必殺技かけ声：ビューティフー！
エキサァイティーン！
グルグルーグルグルー…パァーンチ！
ワンダホー！
ヤッホゥー！
ツープラトン呼びかけ声：イキマース！
ツープラトン応え声：Oh,Yes！
ツープラトン気合い声：Let's Begin
主役が5段以上ヒット時：カッコイーッ！
挑発：オシリペンペンネッ！
勝ちセリフ：①ユーたち、マケイヌでしょ！
②手加減ミエミエだって！
コンティニューボイス：ねぇ一起きてよー！ワタシひとりでドーしたらいいのよォー！

ボーマン

CV：長嶝 高士



キャラ決定時：神のお導きを…
登場セリフ：仕方ない…
気合い声：たぁーっ！ / ふんっ！ / うぉりゃーっ！
ダメージ：うぅっ… / ぬぉっ！ / ぐわぁーっ！
K.O.：アーメン…！
投げ気合い声：ふぅーんっ！
必殺技タメ：神よ…
必殺技かけ声：アッパー！
フッ！
ストレイトォー！
お許し下さい！
ツープラトン呼びかけ声：裁きの時間だ…
ツープラトン応え声：OK！
ツープラトン気合い声：ふんっ！
主役が5段以上ヒット時：OK！
挑発：これ以上は無益です…
勝ちセリフ：①神よ、お許し下さい…
②あなたたちに神の慈悲を…
コンティニューボイス：気を確かに…神は我々を見捨ててないぞ、立つんだ！！

エッジ

CV：山田 義暉



キャラ決定時：余裕だぜっ！
登場セリフ：逃げんなよ！
気合い声：しゃあ！ / てやっ！ / そりゃあっ！
ダメージ：ぐっ！ / うっ！ / おわっ！
K.O.：うぅあぁぁぁっ…！
投げ気合い声：おりゃっ！
必殺技タメ：ヒッヒッヒッヒッ！
必殺技かけ声：こっちだ！
ヘッ！
喰らいな！
そらよ！
どうだっ！
ツープラトン呼びかけ声：キメるぜ！！
ツープラトン応え声：来いやあっ！
ツープラトン気合い声：ヒッヒッヒッヒッ！
主役が5段以上ヒット時：やりぃっ！
挑発：面白くねぇなぁ！
勝ちセリフ：①勝ちゃあいいんだよ、勝ちゃあなぁ！
②いい格好だぜ…
コンティニューボイス：けっ、世話が焼ける奴だ…次は俺が助けてやるから起きろって！

アキラ

CV：手塚 ちはる



キャラ決定時：覚悟！
登場セリフ：覚悟…
気合い声：はっ！ / やっ！ / はあっ！ / とぁーっ！ / たあ！
ダメージ：ぐっ！ / くあっ！ / っつう…！
K.O.：ぐあーっ！
投げ気合い声：ふんっ！
必殺技タメ：ハァーーーーッ！
必殺技かけ声：はっ！
やっ！
とうっ！
てぇーいっ！
たーっ！
必殺技かけ声：やーっ！
とおーっ！
ツープラトン呼びかけ声：喰らえ！
ツープラトン応え声：やってみろ…！！
ツープラトン気合い声：やっ！
はっ！
主役が5段以上ヒット時：笑止！
挑発：期待はずれか…
勝ちセリフ：①それで終わりか…？
②兄貴…
コンティニューボイス：お前の力はそんなものか…

岩

CV：長嶝 高士



キャラ決定時：まかせんかいっ！
登場セリフ：遊んでやるかのう
気合い声：かぁっ！ / うがーっ！ / んがぁっ！ / たぁーっ！
ダメージ：ごっ！ / おわっ！ / うぅぉっ！
K.O.：このワシがぁーーーっ！
投げ気合い声：がぁっはっはっはっ！
必殺技タメ：はっけよーーーい！
必殺技かけ声：うりゃ！
どおっせい！
どすこいっ！
いくぞい！
ツープラトン呼びかけ声：突撃じゃいっ！
ツープラトン応え声：合点じゃい！！
ツープラトン気合い声：グワッハッハッハッハッ！
どっせい！
主役が5段以上ヒット時：ごっつぁん！
挑発：もの足りんのう…
勝ちセリフ：①がっはっは！我ながらあっぱれじゃのう！
②…ちぃと、やりすぎてしもうたかのう
コンティニューボイス：ほらっおにぎりだっ！目を覚ますんじゃいっ！！

英雄

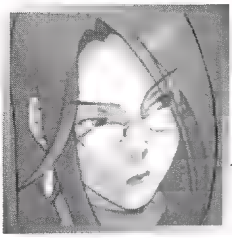
CV：水鳥 鉄夫



キャラ決定時：はい、私ですか？
登場セリフ：かかってきなさい！
気合い声：ふんっ！ / むんっ！ / むーんっ！
ダメージ：うっ！ / なにっ！ / うぉぉぉっ！
K.O.：ごぉぉぉぉっ！
投げ気合い声：でぇや！
必殺技タメ：真！
必殺技かけ声：正波拳！
実直拳！
真円脚！
島津流！
ツープラトン呼びかけ声：準備はよいか？
ツープラトン応え声：覚悟しておけ！！
ツープラトン気合い声：実直拳！
正波拳！
主役が5段以上ヒット時：もうやめたまえ！
挑発：暴力はいかん、暴力はな！
勝ちセリフ：①大丈夫だ、手加減はしておいた
②生徒に手をあげてしまった…
コンティニューボイス：悔いはないのか？まだ闘えるはずだ！

響子

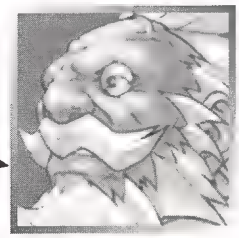
CV：三石 琴乃



キャラ決定時：お姉さんにまかせなさい！
登場セリフ：診察してあげるわ…
気合い声：はっ！／はぁっ！／たぁっ！／や―っ！
ダメージ：うっ！／あうっ！／ああっ！
K.O.：あぁ―――っ！！
投げ気合い声：は―っ！
必殺技タメ：いくわよ…？
必殺技かけ声：や―っ！
そこっ！
はっ！
たぁっ！
は―っ！
必殺技かけ声：もうオネンネなの？
ツープラトン呼びかけ声：いくわよ…？
ツープラトン応え声：お姉さんにまかせなさい…
ツープラトン気合い声：しっかりしなさい！
主役が5段以上ヒット時：やるじゃないっ！
挑発：熱でもあるの…？
勝ちセリフ：①それくらいにしておきなさい
②全治三ヶ月ってトコかしら…？
コンティニューボイス：弱音を吐いちゃダメよ！まだやれるはずよ！

雷蔵

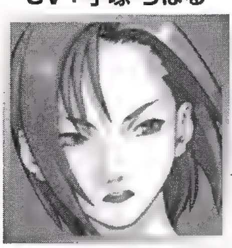
CV：西村 知道



キャラ決定時：出陣じゃ！
登場セリフ：見極めるとしよう…
気合い声：はっ！／ふんっ！／は―っ！／でや――っ！
ダメージ：うぅっ！／ごわっ！／どわっ！
K.O.：ぐぁ―――っ！！
投げ気合い声：ていっ！
必殺技タメ：忌野流！
必殺技かけ声：夜叉車！
六腑突き！
でや――っ！
ツープラトン呼びかけ声：滅びよ…
ツープラトン応え声：やりよるわ！
ツープラトン気合い声：でや――っ！
ガッハッハッハッハッ！
主役が5段以上ヒット時：見たかっ！
挑発：息子よ…！
勝ちセリフ：①フハハハ…忌野家八百年の伝統をなめるでない！
②こわっぱが！修行が足らん！
コンティニューボイス：本当にその程度なのか？それが実力か？

あきら

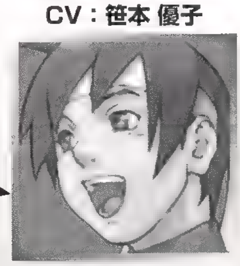
CV：手塚 ちはる



キャラ決定時：私はいいよ…
登場セリフ：全力で来て…
気合い声：はっ！／やっ！／やあっ！／たあっ！
ダメージ：くっ！／うっ！／うぅっ…／うぁぁっ…！
K.O.：あぁ―――っ！
投げ気合い声：はいっ！
必殺技タメ：兄、直伝！
必殺技かけ声：はっ！
やっ！
は―っ！
や―っ！
た―っ！
必殺技かけ声：はいっ！
ツープラトン呼びかけ声：ごめんなさい…！
ツープラトン応え声：覚悟して…
ツープラトン気合い声：はっ！
やっ！
や―っ！
主役が5段以上ヒット時：よしっ！
挑発：兄さん…
勝ちセリフ：①ちょっとやりすぎたかも…
②あの…大丈夫？
コンティニューボイス：さぁ、起きて闘おう…そうしないと、きっと後悔するから…

さくら

CV：笹本 優子



キャラ決定時：待ってたよ！
登場セリフ：…よっ、と！
気合い声：やっ！／とうっ！／はあっ！
ダメージ：うっ！／わあっ！／ああっ！
K.O.：うあぁ―――っ！
投げ気合い声：てやっ！
必殺技タメ：しんくうぅぅぅ！
必殺技かけ声：波動拳！
咲桜拳！
春風脚！
いくよっ！
だぁぁぁぁぁっ！！
ツープラトン呼びかけ声：せ―のっ！
ツープラトン応え声：お待たせっ！！
ツープラトン気合い声：やっ！／とうっ！
だぁぁぁぁぁっ！！
こ―んなトコだねっ！
主役が5段以上ヒット時：う―ん、いいかんじっ！
挑発：①全力だしなよ！
②か―わい―――！
勝ちセリフ：①まっ、こ―んなトコだねっ！
②正義は勝つ！！…なぁんてね！
コンティニューボイス：起きてよぉ―！まだ終わりじゃないよ―！

雹

CV：塩沢 兼人



キャラ決定時：粛正を…！！
登場セリフ：我が剣、味わうがいい…
気合い声：ふっ！／ふん！／反っ！(はんっ！)／断！(だん！)
ダメージ：ぐおっ！／うぐっ！
K.O.：父上ぇ ―――っ！
投げ気合い声：反っ！(はんっ！)
必殺技タメ：奥義！
必殺技かけ声：斬！(ざん！)
はっはっはっはっ！
見るがいい！
ゆくぞ…
ツープラトン呼びかけ声：死ね…！
ツープラトン応え声：来るか…？
ツープラトン気合い声：ふっ！
ふん！
くたばれ…
主役が5段以上ヒット時：その程度か…？
挑発：私を止めてみろ！
勝ちセリフ：①君たちとは次元が違うのだよ…
②残念だよ、これほどまでに弱いとは…
コンティニューボイス：それでいいのか？全力を出していないだろ…？

キミの知的好奇心をくすぐる…かも

システムデータ集

ここではジャスティスのゲームシステムに関する各種数値データを紹介しよう。
P.142からのキャラ別技データと合わせて、アツい知識を身につけろ!

講師:アカテン・ナシモト

ダメージの計算方法について

■攻撃ヒット時のダメージ=

基本攻撃力ーダメージ修正値

●この計算式で使用されるもととなるのが以下の2式。

■基本攻撃力=**技ごとの攻撃力×ダメージレベル**

■ダメージ修正値=

$$\text{技ごとの攻撃力} \times \frac{\text{コンボ修正値} + \text{相手の防御力} + \text{相手の防御力}}{32}$$

●さらにCPU戦では、これに難度修正値が加味され以下のようになる。

■基本攻撃力=**技ごとの攻撃力×ダメージレベル×難度修正値**

■ダメージ修正値=

$$\text{技ごとの攻撃力} \times \frac{\text{コンボ修正値} + \text{相手の防御力} \times \text{難度修正値} + \text{相手の防御力}}{32}$$

●以上の計算式からダメージ数値が算出される。なお、ここで紹介する各数値は、

体力ゲージ満タン=200

を基準として考えていくものとする。では、上の計算式で使用されるそれぞれの項目について、個別に解説していこう。

技ごとの攻撃力

●ダメージの基本となる数値で各技ごとに設定されている。実際の数値については、142ページからのキャラ別データボックスに記載されているので、そちらを参照してほしい。

コンボ修正値

●連続ヒット時にそのヒット数に応じて以下の修正値が加えられていく。

ヒット数	修正値
1	0
2	1
3	2
4	4
5	6
6	10
7	14
8	18
9	20
10～	22

根性値

●残り体力が少なくなるにつれて上がる打たれ強さを表す数値。全キャラ共通。

残り体力	根性値
100%～50%	0
50%～40%	2
40%～30%	4
30%～20%	6
20%～10%	8
10%～ 5%	10
5%～ 0%	12

ダメージレベル

●テストモードの「ダメージレベル」設定により、以下の値が適用される。

ダメージレベル	適用値
1	46/32
2	52/32
3	56/32
4	60/32

防御力

●名前の通り、キャラクターの防御力を表すもの。なお、この数値は各キャラクターごとに設定されている。

キャラクター	防御力
バツ	4
ひなた	4
恭介	4
将馬	4
夏	4
ロベルト	4
ロイ	4
ティファニー	4
ボーマン	6
エッジ	4
アキラ	4
岩	6
英雄	4
響子	4
雷蔵	6
あきら	4
さくら	4
雹	3

難度修正値（基本攻撃力用・ダメージ修正値用）

●対CPU戦時には、基本攻撃力・ダメージ修正値の計算式に「難度修正値」が加わる。この数値は、テストモードでの設定とゲーム中に変化する難度によって32段階に分かれており、各難度に対応する修正値は以下のようになる。

基本攻撃力用

難度	0	1	2	3	4	5	6	7
修正値	24/32	24/32	26/32	26/32	28/32	28/32	28/32	30/32
難度	8	9	10	11	12	13	14	15
修正値	30/32	30/32	32/32	32/32	32/32	33/32	33/32	33/32
難度	16	17	18	19	20	21	22	23
修正値	34/32	34/32	34/32	35/32	35/32	35/32	36/32	36/32
難度	24	25	26	27	28	29	30	31
修正値	36/32	37/32	37/32	37/32	38/32	38/32	39/32	40/32

ダメージ修正値用

難度	0	1	2	3	4	5	6	7
修正値	24/32	24/32	26/32	26/32	26/32	28/32	28/32	28/32
難度	8	9	10	11	12	13	14	15
修正値	30/32	30/32	32/32	32/32	32/32	34/32	34/32	34/32
難度	16	17	18	19	20	21	22	23
修正値	36/32	36/32	36/32	38/32	38/32	38/32	40/32	40/32
難度	24	25	26	27	28	29	30	31
修正値	40/32	42/32	42/32	42/32	44/32	44/32	48/32	48/32

●以上の要素から最終的なダメージ量が算出されることになる。ただ実際のプレイでは、計算するというよりも、むしろ感覚的に「ヒット数が増えたぶん与えるダメージが小さくなる」、「残り体力が少ないのでダメージが減少する」と認識するのが普通だろう。ちなみに初期設定では、「ダメージレベル」は2になっている。
では次に、投げ技について説明していこう。

投げ技について

●発動可能な投げ技の種類は、自分と相手の状態によって決定する。各投げ技と、それが発動するための条件は次の通り。

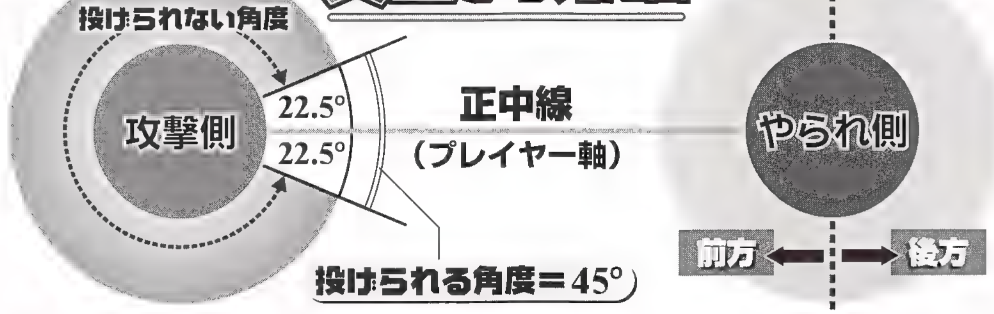
立ち投げ	相手も自分も立ち状態で、相手の前方にいる
しゃがみ投げ	相手も自分もしゃがみ状態で、相手の前方にいる
背後投げ	相手も自分も立ち状態で、自分の前方に相手の背後がある
空中投げ	相手も自分も空中にいる

●投げ技の成否には間合いが関係してくる。このゲームでは、フィールドに奥行きの概念が存在するため、「距離」と「角度」が投げの間合いを構成することになる。詳しくは下図を参照してもらいたい。

投げを決める条件

◎相手が自分の投げられる角度に入っていること
（正中線から左右に22.5度ずつ、計45度）
◎自分と相手の距離が有効範囲内であること

真上から見た図



キャラクターの前方と後方の区分はちょうど180度ずつとなっている。

投げの間合い

※ゲーム内での距離数値

地上投げ、しゃがみ投げ、背後投げ：	500
空中投げ：	高さ300・距離400の範囲内

●例外の投げ技

フェイスクラッシャー（背後投げ）：	600
大嵐・噴火山（巌）：	600
触診（響子）：	600
石砕牙（雷蔵）：	400

間合いはキャラクターの中心からの距離で決まり、中心は足元に設定されている。



全ての「ジャス学」プレイヤー必見!!全18キャラクターの技数値データを一挙公開!!

LEGION OF HEROES DATA BOX

私立ジャスティス学園 キャラクター数値データ



打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	3	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	4	2	9	2	20	21	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	11	2	20	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	9	4	15	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	⬇+弱Ⓟ	3	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	⬇+弱Ⓚ	3	2	12	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	⬇+強Ⓟ	8	4	22	3	40	1	GUD
	しゃがみ強キック	⬇+強Ⓚ	7	4	15	4	20	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	4	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	4	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	8	4	9	6	10	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	9	4	17	4	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	4	2	18	3	40	1	GUD
レバー入れ攻撃	肘落とし	➡+強Ⓟ	10	4	17	3	20	1	GUD
	エアアッパー	↘+強Ⓟ	8	4	16	3	60	17	GUD
	鎖骨割り	⬅+強Ⓟ	1HIT 5	4	17	3	20	1	GU
			2HIT 5	0	0		20	1	GU
	ステップキック	➡+強Ⓚ	10	4	22	3	20	2	GUD
	アッパーキック	↘+強Ⓚ	10	4	14	3	35	2	GUD
	ガッツストレート	空中で➡+強Ⓟ	10	4	12	5	40	1	GU
	ドロップキック	空中で➡+強Ⓚ	12	4	15	14	15	2	GU
ダッシュ攻撃	タックル	➡➡+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	➡➡+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	➡➡+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がりストレート	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	30	3	40	1	GU
	起き上がりキック	起き上がり時に⬇+ⓅorⓀ	8	2	30	4	50	1	GD

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	大外刈り	20
しゃがみ投げ	マウントパンチ	5+5+15
背後投げ	ジャーマンスープレックス	32
空中投げ	モズ落とし	30

ツープラトン攻撃

ダブル気合弾

- 始動技発動後、相手と一旦間合いを離し、サブキャラクターと2人で飛び道具を撃ち込む。
- 攻撃値：10+10+10+10+10+10
- HIT数：7HIT

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	気合弾	⬇↘➡+弱Ⓟ	15	8	15	33	30	1	GUD+K
		⬇↘➡+強Ⓟ	15	8	15	21	30	1	GUD+K
	空中気合弾	空中で⬇↘➡+弱Ⓟ	17	8	17	可変	30	1	GUD+K
		空中で⬇↘➡+強Ⓟ	17	8	17	可変	30	1	GUD+K
	ガッツアッパー	➡⬇↘+弱Ⓟ	15	8	14	4	40	2	GUD+K
		➡⬇↘+強Ⓟ	1HIT 10	10	17	1	10	1	GUD+K
			2HIT 5	0	0	1	10	1	GUD+K
			3HIT 5	0	0	2	40	2	GUD+K
	三日月キック	⬇↙⬅+弱Ⓟ	1HIT 5	8	13	1	20	1	GU+K
			2HIT 5	0	1	1	20	1	GU+K
		⬇↙⬅+強Ⓟ	1HIT 10	10	13	1	20	1	GU+K
			2HIT 5	0	0	2	50	1	GU+K
			3HIT 5	0	0	2	50	1	GU+K
	流星キック	空中で⬇↘➡+弱Ⓚ	1HIT 5	8	20	可変	40	1	GUD+K
			2HIT 5	8	0	可変	40	1	GUD+K
			3HIT 5	8	0	可変	40	1	GUD+K
			4HIT 5	8	0	可変	40	1	GUD+K
			5HIT 5	8	0	可変	40	1	GUD+K
		空中で⬇↘➡+強Ⓚ	1HIT 5	10	20	可変	40	1	GUD+K
			2HIT 5	10	0	可変	40	1	GUD+K
			3HIT 5	10	0	可変	40	1	GUD+K
			4HIT 5	10	0	可変	40	1	GUD+K
			5HIT 5	10	0	可変	40	1	GUD+K
完全燃焼アタック	全開気合弾	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ	1HIT 8	0	48	61	30	1	GUD+K
			2HIT 8	0	0		30	1	GUD+K
			3HIT 8	0	0		30	1	GUD+K
			4HIT 8	0	0		30	1	GUD+K
			5HIT 8	0	0		30	6	GUD+K
	空中全開気合弾	空中で⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ	1HIT 8	0	18	可変	30	1	GUD+K
			2HIT 8	0	0	可変	30	1	GUD+K
			3HIT 8	0	0	可変	30	1	GUD+K
			4HIT 8	0	0	可変	30	1	GUD+K
			5HIT 8	0	0	可変	30	11	GUD+K
	エアバースト1 ガッツアッパー	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ	1HIT 8	0	16	3	60	17	GUD+K
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	40	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強パンチ		3HIT 10	0	8	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	13	4	50	1	GU+K
	エアバースト2 ガッツアッパー	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ連打	1HIT 8	0	16	3	60	17	GUD+K
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	40	6	10	1	GU+K
	ジャンプ弱パンチ		3HIT 10	0	8	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	13	4	50	1	GU+K
	ガッツストレート		5HIT 10	0	40	5	40	1	GU
	エアバースト3 ガッツアッパー	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ連打	1HIT 8	0	16	3	60	17	GUD+K
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	40	6	10	1	GU+K
	ジャンプ弱パンチ		3HIT 10	0	8	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	13	4	50	1	GU+K
	流星キック1HIT		5HIT 5	0	17	可変	40	1	GU+K
	流星キック2HIT		6HIT 5	0	0	可変	40	1	GUD+K
	流星キック3HIT		7HIT 5	0	0	可変	40	1	GUD+K
	流星キック4HIT		8HIT 5	0	0	可変	40	1	GUD+K

しゃがみ強Ⓟ：しゃがみ状態で出すパンチ技だが、上下段のガードが可能。しゃがみ状態で出すパンチ技については、他のキャラクターでも上下段ガード可能なものがある。

気合弾：ここで掲示した開始時間は、コマンド入力が完了してから弾アタリが出現するまでの時間、継続時間は弾アタリが消える時間のことをさす。モーション自体のものではない。

空中気合弾：継続時間が可変なのは、弾の発射地点がどこであれ、地面まで弾の攻撃アタリが続くため。

エアバースト：エアバーストは、コマンド入力後の攻撃ボタン連打数によりヒット数が3種類に変化。エアバースト3の、5ヒット目以降が可変になっているが、最大ヒット数に達する前にキャラクターが地面に着地した場合、8ヒットまでいかずに中断することがある。

ー数値表の見方ー

●ダメージ値：その攻撃によって受けるダメージ量。ただし実際のゲーム上では、これに様々な補正値が加わるため表記の数値よりは上下する。補整計算についてはシステム資料ページ参照。

●開始時間：攻撃コマンドが入力されてから攻撃判定が発生するまでの時間で、単位はフレーム(秒間60フレーム)。多段ヒット技の2ヒット目以降の開始時間は、前の攻撃の攻撃アタリが消滅した時間から、次の攻撃の攻撃アタリが発生するまでの時間を表記。また、開始時間の中にはモーションとモーションの間をつなぐ「補間」の時間も含まれる。フットワークから攻撃までの補間時間は3フレーム。しゃがみパンチだけは特別で6フレーム。例外もある。

●持続時間：攻撃アタリが発生している時間。この時間帯に攻撃側の攻撃アタリとやられ側のやられアタリが接触していたら攻撃がヒットする、ということになる(ガードしていたら別)。

●ヒットバック値：攻撃の威力を表す。この数値が大きければ大きいほど遠くまでヒットバックする。攻撃ベクトルが上向きでヒットバック値が大きい技がヒットしたら、空高くぶっ飛ぶ…ということになる。

●ガード可能：上下段のガードの可否を表す。表中の記述の意味は次の通り。GU…上段ガード可能・GD…下段ガード可能・GUD…上下段ともガード可能・GX…ガード不能　これに＋Kがついているものは、相手のガードの上からケズることができることを表す。

●ダメージタイプ：ダメージタイプの数値は、以下のものに対応している。

1：**ノーマルダメージ**…上段・中段・下段、立ちしゃがみへの攻撃に応じたダメージポーズをとる。やられの種類は、「立ち上段やられ」「立ち腹やられ」「立ち下段やられ」「しゃがみやられ」「背中やられ」「寝仰向けやられ」の6種類。この中から選択。

21：**弱やられ**…主に通常攻撃の弱用に使われる。1のモーションと同様に相手の状態に対応したダメージモーションをとる。種類は、「立ち弱やられ」「しゃがみ弱やられ」「立ち弱下段やられ」「しゃがみ弱下段やられ」がある。

22：**よろけやられ**…攻撃をくらってのけぞったあと、勢いあまってよろよろとよろけるポーズをとる。

2：**通常ぶっ飛び**…ヒットすると、ぶっ飛びモーションになる。

3：**きりもみぶっ飛び**…その名の通り、その場で勢いよくきりもみ回転しながらぶっ飛ぶ。

5：**ぶっ飛びバウンド**…ぶっ飛んだあと、地面に軽くバウンドする。

6：**腹ぶっ飛びゴロバウンド**…体をくの字に折り曲げながらぶっ飛ぶ。地面に激突しても、勢いが止まらずにゴロゴロ後転する。

7：**昇龍ぶっ飛び**…昇龍拳系用のぶっ飛びで、真上方向にベクトルがかかっているようなぶっ飛びポーズをとる。

8：**足払いぶっ飛び**…足をとられ、その場でもんどりうって倒れるようなポーズをとる。

11：**大げさバウンドにいくぶっ飛び**…ぶっ飛んだあと、地面を大きくバウンドするぶっ飛びポーズをとる。6と違い、上下にバウンドする感じになる。

17：**エリアルぶっ飛び**…エアバーストのスタート技を決められたとき用のぶっ飛び。

23：**ダウンしている相手を浮かす効果があるぶっ飛び(非ダウン時は通常ぶっ飛び)**…ダウンして寝ている相手を無理に浮かさせた時用のぶっ飛びポーズ。岩のちゃぶ台返しなどがこれにあたる。ダウンしていないときのダメージモーションは、2の通常ぶっ飛びと同じ。

※なお、これらのやられモーションに同調して、技によって燃え効果やびりびり効果を付随させるものがある。



打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	3	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	3	2	9	2	20	21	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	18	2	15	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	12	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	⬇＋弱Ⓟ	3	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	⬇＋弱Ⓚ	3	2	12	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	⬇＋強Ⓟ	8	4	15	3	30	1	GD
	しゃがみ強キック	⬇＋強Ⓚ	8	4	16	3	15	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	10	4	9	6	10	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	10	4	17	4	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	3	2	18	3	15	1	GUD
レバー入れ攻撃	ひなたストレート	➡＋強Ⓟ	10	4	20	2	15	1	GUD
	両手アッパー	↘＋強Ⓟ	10	4	16	6	40	23	GUD
	カカト落とし	➡＋強Ⓚ	12	4	14	5	50	5	GUD
	エアひっかけキック	↘＋強Ⓚ	10	4	13	2	60	17	GUD
	リバースキック	⬅＋強Ⓚ	12	4	22	2	60	1	GU
	ひなた落とし	空中で➡＋強Ⓟ	10	4	15	2	80	11	GU
	空中回転カカト落とし	空中で➡＋強Ⓚ	10	4	16	3	15	1	GU
ダッシュ攻撃	タックル	➡➡＋Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	➡➡＋弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	➡➡＋強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がり胴蹴り	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	27	3	50	1	GU
	起き上がり足払い	起き上がり時に⬇＋ⓅorⓀ	8	2	30	4	50	1	GD

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	逆一本背追い	20
しゃがみ投げ	逆エビ固め	25
背後投げ	ジャーマンスープレックス	32
空中投げ	回転首狩り投げ	30

ツープラトン攻撃

ガッツ百倍

●メインキャラクターの手を取って励ます。メインキャラクターの根性ゲージが5レベル回復する。

●攻撃値：20(始動技)

●HIT数：始動技のメガクラッシュのみ

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値		ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	連撃拳	⬇↘➡＋弱Ⓟ連打	1HIT	5	0	9	2	1	21	GUD＋K
			2HIT	5	0	4	3	2	1	GUD＋K
			3HIT	5	0	4	3	1	1	GUD＋K
			4HIT	5	0	6	2	1	21	GUD＋K
			5HIT	7	8	17	3	40	1	GUD＋K
		⬇↘➡＋強Ⓟ連打	1HIT	5	0	9	2	1	21	GUD＋K
			2HIT	5	0	4	3	2	1	GUD＋K
			3HIT	5	0	4	3	1	1	GUD＋K
			4HIT	5	0	6	2	1	21	GUD＋K
			5HIT	5	0	4	3	2	1	GUD＋K
			6HIT	5	10	4	3	1	1	GUD＋K
			7HIT	5	0	6	2	1	21	GUD＋K
			8HIT	10	0	16	4	40	6	GUD＋K
	昇陽拳	➡⬇↘＋弱Ⓟ		17	8	10	6	35	7	GUD＋K
		➡⬇↘＋強Ⓟ		20	10	25	4	35	7	GUD＋K
	炎舞脚	⬇↙⬅＋弱Ⓚ	1HIT	10	10	9	2	30	2	GUD＋K
			2HIT	5	0	13	3	20	1	GUD＋K
		⬇↙⬅＋強Ⓚ	1HIT	3	10	9	2	30	2	GUD＋K
			2HIT	5	0	12	2	20	2	GUD＋K
			3HIT	5	0	18	1	15	2	GUD＋K
			4HIT	5	0	18	3	40	2	GUD＋K
	連脚弾	空中で⬇↘➡＋弱Ⓚ		10	4	21	可変	15	21	GUD＋K
		空中で⬇↘➡＋強Ⓚ		10	4	21	可変	15	21	GUD＋K
完全燃焼アタック	ファイヤー旋風脚	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓚ	1HIT	10	0	18	4	30	2	GUD＋K
			2HIT	10	0	8	3	5	2	GUD＋K
			3HIT	10	0	8	4	5	2	GUD＋K
			4HIT	5	0	8	3	4	2	GUD＋K
			5HIT	5	0	8	3	20	2	GUD＋K
	ファイヤー旋風脚(空中)	空中で⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓚ	1HIT	10	0	18	4	20	2	GUD＋K
			2HIT	10	0	8	3	5	2	GUD＋K
			3HIT	10	0	9	3	5	2	GUD＋K
			4HIT	5	0	8	3	4	2	GUD＋K
			5HIT	5	0	10	3	20	2	GUD＋K
	エアバースト1：振り子アッパー ジャンプ弱キック ジャンプ弱パンチ ジャンプ強キック	⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓟ	1HIT	10	0	16	6	60	17	GUD＋K
			2HIT	10	0	40	6	10	1	GU＋K
			3HIT	10	0	8	6	10	1	GU＋K
			4HIT	10	0	13	4	50	1	GU＋K
	エアバースト2：振り子アッパー ジャンプ弱キック ジャンプ弱パンチ ジャンプ強キック ひなた落とし	⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓟ連打	1HIT	10	0	16	6	60	17	GUD＋K
			2HIT	10	0	40	6	10	1	GU＋K
			3HIT	10	0	8	6	10	1	GU＋K
			4HIT	10	0	13	4	50	1	GU＋K
			5HIT	10	0	10	2	80	11	GU
	エアバースト3：振り子アッパー ジャンプ弱キック ジャンプ弱パンチ 空中回転カカト 空中竜巻1HIT 空中竜巻2HIT 空中竜巻3HIT	⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓟ連打	1HIT	10	0	16	6	60	17	GUD＋K
			2HIT	10	0	40	6	10	1	GU＋K
			3HIT	10	0	8	6	10	1	GU＋K
			4HIT	10	0	13	3	15	1	GU
			5HIT	7	0	12	4	25	2	GUD＋K
			6HIT	7	0	8	3	20	2	GUD＋K
			7HIT	7	0	9	3	20	2	GUD＋K

連撃拳：コマンド入力後、ボタン連打を試みない場合(1回押しでやめてしまった場合)は、弱、強とも2ヒットとなる。この場合、参照される数値は、弱…1ヒット目と5ヒット目の数値、強…1ヒット目と8ヒット目の数値になる。

連脚弾：連脚弾コマンド完成後、Ⓚボタンを連打することで、弾を連続で最大3回まで発射することが可能。連脚弾のモーションが開始されてから、27フレーム目まで追加入力を受けつけている。追加入力が完成すれば、モーションが27フレーム目まで送られてから、次の連脚弾が出るようになっている。

エアバースト：エアバーストは、コマンド入力後の攻撃ボタン連打数によりヒット数が3種類に変化する。



打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	3	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	3	2	9	2	20	21	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	12	2	30	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	12	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	⬇+弱Ⓟ	3	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	⬇+弱Ⓚ	3	2	6	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	⬇+強Ⓟ	8	4	15	3	20	1	GD
	しゃがみ強キック	⬇+強Ⓚ	8	4	18	4	20	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	8	4	16	6	10	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	9	4	17	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	3	2	18	3	10	1	GUD
レバー入れ攻撃	踏み込み掌底	➡+強Ⓟ	12	4	14	2	20	6	GUD
	裏拳	⬅+強Ⓟ	12	10	20	3	20	3	GUD
	回し蹴り	➡+強Ⓚ	15	4	17	3	40	1	GUD
	エア突き上げキック	⬊+強Ⓚ	10	4	18	3	60	17	GUD
	回転カカト落とし	⬅+強Ⓚ	12	4	23	2	40	1	GU
	空中アッパー	空中で➡+強Ⓟ	10	4	12	4	40	1	GU
	跳び斜め回し蹴り	空中で➡+強Ⓚ	10	4	16	4	40	2	GU
ダッシュ攻撃	タックル	➡➡+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	➡➡+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	➡➡+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がり胴蹴り	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	27	6	50	1	GU
	起き上がり足払い	起き上がり時に⬇+ⓅorⓀ	8	2	30	4	50	1	GD

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	ブレーンバスター	20
しゃがみ投げ	巴投げ	25
背後投げ	ジャーマンスープレックス	32
空中投げ	地獄車	28

ツープラトン攻撃

ラストシンフォニー

●画面外から飛びこんできて、メインキャラクターと2人で相手をタコ殴りにする。
●攻撃値：2+2+2+2+2+2+2+2+2+2+2+10+30
●HIT数：14HIT

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	クロスカッター(合体前)	⬇⬊➡+弱Ⓟor強Ⓟ	1HIT 8	8	20		20	1	GUD+K
			2HIT 2	0	下欄参照		40	1	GUD+K
	クロスカッター(合体後)		8	8	下欄参照		25	5	GUD+K
	幻影ウェーブ	空中で⬇⬊➡+弱Ⓟ	10	8	11	10	40	1	GU+K
		空中で⬇⬊➡+強Ⓟ	10	10	11	10			GU+K
	幻影キック	⬇⬊➡+弱Ⓚ	8	8	5	4	30	2	GUD+K
		⬇⬊➡+強Ⓚ	10	10	5	4	30	2	GUD+K
	空中幻影キック	空中で⬇⬊➡+弱Ⓚ	14	8	5	4	30	2	GUD+K
		空中で⬇⬊➡+強Ⓚ	14	10	5	4	30	2	GUD+K
	雷神アッパー	➡⬇⬊+弱Ⓟ	15	8	10	10	40	7	GUD+K
		➡⬇⬊+強Ⓟ	15	10	10	10	40	7	GUD+K
	幻影ブレイカー	⬇⬋⬅+弱Ⓟ	15	8	29	3	40	11	GU+K
		⬇⬋⬅+強Ⓟ	1HIT 10	10	29	2	40	1	GU+K
			2HIT 10	0	0	1	40	11	GU+K
完全燃焼アタック	拡散クロスカッター	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ	1HIT 8	0	下欄参照		20	6	GUD+K
			2HIT 8	0			20	6	GUD+K
			3HIT 8	0			20	6	GUD+K
			4HIT 8	0			20	6	GUD+K
			5HIT 8	0			20	6	GUD+K
	ダブル幻影キック	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓚ	1HIT 10	0	5	4	30	2	GUD+K
			2HIT 10	0	2	4	40	2	GUD+K
			3HIT 8	0	1	8	40	1	GUD+K
			4HIT 8	0	1	8	40	1	GUD+K
			5HIT 8	0	1	8	40	1	GUD+K
			6HIT 8	0	1	8	40	1	GUD+K
	空中ダブル幻影キック	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓚ	1HIT 10	0	5	3	40	2	GUD+K
			2HIT 10	0	25	4	40	2	GUD+K
			3HIT 8	0	25	8	40	1	GUD+K
			4HIT 8	0	0		40	1	GUD+K
			5HIT 8	0	0		40	1	GUD+K
			6HIT 8	0	0		40	1	GUD+K

地上クロスカッター：特殊な攻撃アタリを持つのでここに付記しておく。表中にもあるとおり、この攻撃ま攻撃値やアタリの発生時間など数値的な面では、弱・強とも差はない。ヒット後の効果が変わるのは、2方向に発射された弾が合体していたか否かが重要になる。ヒットした時に合体していればふっとび、合体する前であれば、たとえ2つとも弾がヒットしたとしても、のけぞりやられになる。

●表中に数値を提示していない部分を、ここで紹介しておく。
コマンド完成から…17フレーム後に弾アタリが発生、39フレーム後に合体、以後合体状態の弾アタリが47フレームまで継続する。

拡散クロスカッター：拡散クロスカッターも地上クロスカッターと同様、発射時分裂(5つ)→合体(1つ)というプロセスを経る。

●表中に示していない数値は、以下の通り。
コマンド完成から…79フレーム後に弾アタリが発生→109フレームで合体→合体した弾は123フレームまで攻撃アタリが継続(124フレーム目に消滅する)。ヒットバック値は、合体前が20、合体後が30となる。

※なお、フレーム数値はすべてコマンド完成後から数えた数値



夏

打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	4	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	3	2	9	2	30	1	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	14	3	40	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	12	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	↓+弱Ⓟ	4	2	8	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	↓+弱Ⓚ	3	2	9	3	20	21	GD
	しゃがみ強パンチ	↓+強Ⓟ	8	4	15	3	30	1	GD
	しゃがみ強キック	↓+強Ⓚ	8	4	14	5	20	2	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	4	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	3	2	13	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	8	4	11	6	25	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	8	4	17	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	10	2	22	3	50	1	GUD
レバー入れ攻撃	大ビンタ	→+強Ⓟ	15	4	13	3	50	1	GUD
	エアレシーブ	↘+強Ⓟ	12	4	18	3	60	17	GUD
	サービス	←+強Ⓟ	12	4	19	3	60	1	GU
	回し胴蹴り	↙+強Ⓚ	10	4	23	5	40	1	GUD
	はたき落とし	↘+強Ⓚ	15	4	9	6	60	1	GU
	空中回し蹴り	空中で→+強Ⓟ	10	4	21	4	50	8	GU
	回転カカト落とし	空中で→+強Ⓚ	10	4	16	4	50	11	GU
ダッシュ攻撃	タックル	→→+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	→→+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	→→+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がり胴蹴り	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	27	6	50	1	GU
	起き上がり突き蹴り	起き上がり時に↓+ⓅorⓀ	8	2	33	4	50	1	GD

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	愛のビンタ	2+2+17
しゃがみ投げ	ジャンピングパイルドライバー	28
背後投げ	フェイスクラッシャー	32
空中投げ	地獄車	28

ツープラトン攻撃

ファイト百倍

●メインキャラクターをポンポン叩いて励ます。メインキャラクターの根性ゲージが5レベル回復する。
●攻撃値：20（始動技）
●HIT数：始動技のメガクラッシュのみ

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値		ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	ジャンピングサーブ	↓↘→+弱Ⓟ	16		8	17	16	40	1	GUD+K
		↓↘→+強Ⓟ	16		10	17	33	40	1	GUD+K
	空中ジャンピングサーブ	空中で↓↘→+弱Ⓟ	20		8	16	可変	40	1	GUD+K
		空中で↓↘→+強Ⓟ	20		8	16	可変	40	1	GUD+K
	スライディングレシーブ	→↓↘+弱Ⓟ	17		8	21	5	40	23	GD+K
		→↓↘+強Ⓟ	17		10	21	5	40	23	GD+K
	回転レシーブ	↓↙←+弱Ⓟ	15		10	27	3	60	17	GUD+K
		↓↙←+強Ⓟ	15		10	32	3	60	17	GUD+K
	自給自足スパイク	→↘↓↙←+弱Ⓚor強Ⓚ	1HIT	10	0	17	2	——	専用	GUD+K
			2HIT	2	0	——	——	——	専用	——
			3HIT	13	0	——	——	——	専用	——
	特訓スパイク	空中で↓↙←+弱Ⓟor強Ⓟ	1HIT	10	10	11	4	30	2	GU+K
			2HIT	10	10	12	4	60	11	GU+K
完全燃焼アタック	千本スパイク	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1HIT	8	0	下欄参照		20	1	GUD+K
			2HIT	8	0			20	1	GUD+K
			3HIT	8	0			20	1	GUD+K
			4HIT	8	0			20	1	GUD+K
			5HIT	8	0			20	1	GUD+K
	ファイヤーアタック	空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ	1HIT	10	0	18	可変	20	1	GUD+K
			2HIT	10	0	0	可変	20	1	GUD+K
			3HIT	12	0	0	可変	20	1	GUD+K
			4HIT	12	0	0	可変	20	1	GUD+K

空中回し蹴り：この技は単体では出すことはできず、空中コンボ中にのみ発動可能な攻撃である。
自給自足スパイク：最初の1ヒット目の攻撃をヒットさせなければ、この投げ技は決まらない。
千本スパイク：2つの弾アタリが複合して出現するので、以下に提示しておく。
　弾1：攻撃アタリ出現期間：31フレーム～48フレーム
　弾2：攻撃アタリ出現期間：50フレーム～フレーム
　弾3：攻撃アタリ出現期間：68フレーム～101フレーム
　弾4：攻撃アタリ出現期間：87フレーム～113フレーム
　弾5：攻撃アタリ出現期間：106フレーム～139フレーム
ファイヤーアタック：ヒットしなかった時点で、技は中断される。

●夏の熱血コンボについて

夏の熱血コンボは空中においても多段でつながるようにできている。夏が空中で使えうる攻撃は、弱攻撃（Ⓟ、Ⓚ）、強攻撃（Ⓟ、Ⓚ）、→+強Ⓟ、→+強Ⓚ、←+強Ⓚ。これをふまえて、夏の空中熱血コンボは以下のような法則でつながるようになっている。

1：弱攻撃は、弱攻撃を除く全ての攻撃へ派生可能で、一方通行（強行撃→弱攻撃など戻ることは不可）。
2：強行撃破、弱攻撃を除く全ての攻撃へ派生可能で、一方通行（レバー入れ→強攻撃など戻ることは不可）。
3：レバー入れ攻撃は、弱および強攻撃を除く全ての攻撃へ派生可能。
4：必殺技からはどこへも派生しない。



ロベルト



打撃攻撃									
攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	3	2	10	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	4	2	12	3	20	21	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	25	4	30	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	12	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	↓+弱Ⓟ	3	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	↓+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	↓+強Ⓟ	8	4	22	3	40	1	GUD
	しゃがみ強キック	↓+強Ⓚ	8	4	15	4	30	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	4	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	10	4	11	6	25	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	10	4	17	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	10	2	18	3	30	1	GUD
レバー入れ攻撃	プッシュパンチ	→+強Ⓟ	10	4	21	2	40	1	GUD
	リフティング	→+強Ⓚ	10	4	13	4	30	1	GUD
	エアバイシクルキック	↘+強Ⓚ	12	4	13	4	60	17	GUD
	天頂割り	←+強Ⓚ	10	4	21	4	50	1	GU
	シュートキック	空中で→+強Ⓚ	15	4	13	3	30	21	GU
ダッシュ攻撃	タックル	→→+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	→→+弱K	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	→→+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がり胴蹴り	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	27	6	50	1	GU
	起き上がり足払い	起き上がり時に↓+ⓅorⓀ	8	2	30	4	50	1	GD

投げ		
投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	回転スローイング	5+15
しゃがみ投げ	逆エビ固め	25
背後投げ	フェイスクラッシャー	32
空中投げ	ゴールキック	5+13

ツープラトン攻撃

トラップWシュート

●メインキャラクターが打ち上げた敵を、ロベルトと2人でツインシュート!

●攻撃値：5+5+40

●HIT数：4HIT

必殺技・完全燃焼アタック									
攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	リフティング連係	→+強Ⓚ後…	1HIT 10	8	13	4	30	1	GUD
	後方リフティング	リフティング中に強Ⓚ	2HIT 10	8	29	2	40	2	GUD
	ヒールリフティング	後方リフティング中に強Ⓚ	3HIT 10	8	32	4	30	3	GUD
	ヘディング	ヒール中に強Ⓚ	4HIT 10	8	22	4	60	17	GUD
	シャイニングセーブ	↓↘→+Ⓟ	0	0	14	48	30	6	GUD+K
	空中シャイニングセーブ	空中で↓↘→+Ⓟ	0	0	13	可変	30	6	GUD+K
	ロングシュート	↓↘→+弱Ⓚ	10	8	15	37	40	1	GUD+K
		↓↘→+強Ⓚ	18	10	15	37	40	1	GUD+K
	ライジングキック	→↓↘+弱Ⓟ	15	10	15	3	35	2	GUD+K
		→↓↘+強Ⓟ	1HIT 15	10	16	2	40	2	GUD+K
			2HIT 5	10	15	2	40	2	GUD+K
	空中ライジングキック	空中で→↓↘+弱Ⓟ	16	8	6	3	50	11	GU+K
		空中で→↓↘+強Ⓟ	1HIT 8	10	6	3	50	2	GU+K
			2HIT 10	10	10	3	50	11	GU+K
	スライディングキック	↓↙←+弱Ⓚ	13	8	37	5	30	23	GD+K
		↓↙←+強Ⓚ	13	10	37	5	30	23	GD+K
	バイシクルキック	空中で↓↘→+弱Ⓚ	16	8	12	3	50	11	GU+K
		空中で↓↘→+強Ⓚ	1HIT 10	10	12	3	15	2	GU+K
			2HIT 10	10	12	3	50	11	GU+K
完全燃焼アタック	爆裂Vゴール	↓↘→↓↘→+Ⓚ	1HIT 10	0	29	38	40	2	GUD+K
			2HIT 10	0	0		40	2	GUD+K
			3HIT 10	0	0		40	2	GUD+K
			4HIT 10	0	0		40	2	GUD+K
			5HIT 10	0	0		30	2	GUD+K
	エアバースト1 エアバイシクルキック	↓↙←↓↙←+Ⓚ	1HIT 10	0	13	4	60	17	GUD+K
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	48	6	10	1	GUD+K
	ジャンプ弱パンチ		3HIT 10	0	3	6	10	1	GUD+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	7	4	50	1	GUD+K
	エアバースト2 エアバイシクルキック	↓↙←↓↙←+Ⓚ連打	1HIT 10	0	13	4	60	17	GUD+K
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	48	6	10	1	GUD+K
	ジャンプ弱パンチ		3HIT 10	0	3	6	10	1	GUD+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	7	4	50	1	GUD+K
	シュートキック		5HIT 10	0	20	3	20	21	GUD+K
	エアバースト3 エアバイシクルキック	↓↙←↓↙←+Ⓚ連打	1HIT 10	0	13	4	60	17	GUD+K
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	48	6	10	1	GUD+K
	ジャンプ弱パンチ		3HIT 10	0	3	6	10	1	GUD+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	7	4	50	1	GUD+K
	バイシクルキック1HIT		5HIT 10	0	19	3	15	2	GUD+K
	バイシクルキック2HIT		6HIT 10	0	11	3	50	11	GUD+K

リフティング連係：3ヒット目のヒールリフティングのみ弱Ⓚ、強Ⓚ、どちらのボタンでも発動可能。

空中シャイニングセーブ：発動から地面まで攻撃アタリが継続するので、継続時間は可変となる。

エアバースト：エアバーストは、コマンド入力後の攻撃ボタン連打数によりヒット数が3種類に変化する。



打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	4	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	4	2	9	2	30	1	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	21	4	30	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	15	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	↓+弱Ⓟ	4	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	↓+弱Ⓚ	4	2	9	3	20	21	GD
	しゃがみ強パンチ	↓+強Ⓟ	8	4	15	3	30	1	GD
	しゃがみ強キック	↓+強Ⓚ	8	4	17	4	20	2	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	4	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	3	2	13	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	8	4	9	6	10	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	8	4	17	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	10	2	18	3	30	1	GUD
	熱血スイング	強Ⓟ 2連打目	10	4	27	4	30	22	GUD
レバー入れ攻撃	バッティング	→+強Ⓟ	12	4	21	3	40	6	GUD
	アッパースイング	↘+強Ⓟ	15	4	19	3	60	17	GUD
	メット割り	←+強Ⓟ	15	4	22	3	30	21	GU
	双龍キック	→+強Ⓚ	1HIT 10	4	12	3	30	22	GUD
			2HIT 10	4	16	3	20	2	GUD
	空中バッティング	空中で→+強Ⓟ	15	4	14	3	40	2	GU
ダッシュ攻撃	タックル	→→+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	→→+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	→→+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がりストレート	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	30	3	40	1	GU
	起き上がり足払い	起き上がり時に↓+ⓅorⓀ	8	2	30	4	50	6	GD

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
特殊技	豪快リード	←+弱Ⓚ強Ⓚ同時押し	——	0	7		——		
	豪快スライディング	豪快リード中に弱Ⓚ	8	4	20	4	20	2	GU
	豪快キック	豪快リード中に強Ⓚ	14	2	16	3	40	5	GUD
必殺技	超剛速球	↓↘→+弱Ⓟ	15	8	26	38	60	22	GUD+K
		↓↘→+強Ⓟ	16	10	26	38	60	22	GUD+K
	エビ反りハイジャンプ剛速球	空中で↓↘→+弱Ⓟ	18	8	17	可変	30	2	GUD+K
		空中で↓↘→+強Ⓟ	18	10	17	可変	30	2	GUD+K
	大回転打法	→↓↘+弱Ⓟ	1HIT 10	10	21	4	20	1	GUD+K
			2HIT 7	10	12	4	30	6	GUD+K
		→↓↘+強Ⓟ	1HIT 10	10	21	3	20	1	GUD+K
			2HIT 7	10	12	2	30	6	GUD+K
	殺人スライディング	↓↘→+弱Ⓚ	14	2	12	3	40	17	GUD+K
		↓↘→+強Ⓚ	14	4	12	3	40	17	GUD+K
	一本釣り打法	→↘↓↙←+Ⓟ	1HIT 15	10	35	——	——	専用	GUD
			2HIT 10	0	——	——	——	専用	——
完全燃焼アタック	分身魔球	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1HIT 12	0	27	30	60	22	GUD+K
			2HIT 12	0	0	30	60	22	GUD+K
			3HIT 12	0	0	30	60	22	GUD+K
			4HIT 12	0	0	30	60	22	GUD+K
	ハイジャンプ分身魔球	空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ	1HIT 12	0	17	可変	60	2	GU+K
			2HIT 12	0	0	可変	60	2	GU+K
			3HIT 12	0	0	可変	60	2	GU+K
			4HIT 12	0	0	可変	60	2	GU+K
	ホームラン打法	↓↙←↓↙←+Ⓟ	1HIT 42	0	30	1	80	2	GUD+K

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	殺人ノック	23
しゃがみ投げ	ジャンピングパイルドライバー	28
背後投げ	ジャーマンスープレックス	32
空中投げ	地獄車	28

ツープラトン攻撃

グランドスラム

- ●メインキャラクターがトス→アタックした敵を、狙いすましてジャストミートする。
- ●攻撃値：5(トス)+5(アタック)+50(ジャストミート)
- ●HIT数：始動技+3HIT

熱血スイング（大Ⓟ2連打目）：開始時間27フレームは、1発目の大Ⓟ攻撃アタリ消滅直後からの時間を示している。消える時間を差すので、モーション自体ものではない。

豪快リード派生技：豪快リードから派生する2つの技に示された開始時間は、いずれもリード実行中に攻撃コマンドを完成させてから、攻撃アタリが発生するまでの時間。

※ちなみに豪快リードは、プレイヤーが攻撃コマンドを入れなかったり、相手にやられたり、タイムアウトにならない限り、ずっとリードを続けることができる（根性ゲージの増加はなし）。

一本釣り打法：1発目をヒットさせることが必要な投げ技。よって、1発目の攻撃はガードが可能。ガードされずにヒットさせることができると、最後まで技が決まる。ガードされるとその時点で終わりになる。



打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	3	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	4	2	9	2	20	21	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	11	2	20	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	9	4	15	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	↓+弱Ⓟ	3	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	↓+弱Ⓚ	3	2	12	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	↓+強Ⓟ	8	4	22	3	40	1	GUD
	しゃがみ強キック	↓+強Ⓚ	7	4	15	4	20	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	4	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	4	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	8	4	9	6	10	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	9	4	17	4	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	4	2	18	3	40	1	GUD
レバー入れ攻撃	ステップボディブロー	→+強Ⓟ	10	4	17	3	20	1	GUD
	ロイアッパー	↘+強Ⓟ	12	4	16	3	60	17	GUD
	ヘッドクラッシュ	←+強Ⓟ	12	4	17	3	20	1	GU
	フットブレイド	→+強Ⓚ	5	0	0	3	20	1	GU
	バックキック	←+強Ⓚ	10	4	22	3	20	2	GUD
	空中バックナックル	空中で→+強Ⓟ	10	4	14	3	35	2	GU
	リバースフットブレイド	空中で→+強Ⓚ	10	4	12	5	40	1	GU
ダッシュ攻撃	タックル	→→+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	→→+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	→→+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がりストレート	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	30	3	40	1	GU
	起き上がり足払い	起き上がり時に↓+ⓅorⓀ	8	2	30	4	50	1	GD

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	ダイナマイトストレート	↓↘→+弱Ⓟ	20	8	19	10	30	5	GUD+K
		↓↘→+強Ⓟ	20	0	19	10	40	6	GUD+K
	ツイスターアッパー	→↓↘+弱Ⓟ	18	8	11	6	30	7	GUD+K
		→↓↘+強Ⓟ	1HIT 10	10	25	6	40	2	GUD+K
			2HIT 5	10	9	7	40	2	GUD+K
			3HIT 8	10	9	4	40	2	GUD+K
	タッチダウンウェーブ	↓↙←+弱Ⓟ	15	8	26	12	40	2	GUD+K
		↓↙←+強Ⓟ	20	10	26	12	40	2	GUD+K
	アメリカンストレート	空中で↓↘→+弱Ⓟor強Ⓟ	10	4	12	7	80	11	GU
完全燃焼アタック	トリプルツイスター	↓↘→↓↘→+Ⓟ連打	1HIT 8	0	22	6	5	1	GU+K
			2HIT 8	0	0		5	1	GU+K
			3HIT 8	0	0		5	1	GU+K
			4HIT 5	0	12	6	5	1	GUD+K
			5HIT 5	0	0		5	1	GUD+K
			6HIT 5	0	0		5	1	GUD+K
			7HIT 3	0	15	6	30	2	GUD+K
			8HIT 3	0	0		30	2	GUD+K
			9HIT 3	0	0	6	30	2	GUD+K
			10HIT 3	0	0		30	2	GUD+K
			11HIT 3	0	1	1	30	2	GUD+K
	スーパータッチダウン（右欄参照）	↓↙←↓↙←+Ⓟ	1HIT 15	0	30	——	40	1	GUD+K
			2HIT 15	0	右欄参照		40	1	GUD+K
			3HIT 15	0			40	23	GUD+K

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	ストラングスロー	5+15
しゃがみ投げ	ジャンピングパイルドライバー	28
背後投げ	フェイスクラッシャー	30
空中投げ	回転首狩り投げ	32

ツープラトン攻撃

Wライジングトルネード

- ●メインキャラクターが打ち上げた相手を、2人で空高く打ち上げていく。
- ●攻撃値：4+6+6+6+6+6+6+6+6+6+6
- ●HIT数：11HIT

タッチダウンウェーブ：弱、強とも発動時間、継続時間ともに同じだが、この技にはダメージ値以外に大きな特色がある。弱Ⓟのほうは、攻撃アタリが相手のキャラクターへ移動するが、強Ⓟで出るほうは攻撃アタリがプレイヤーの前でとどまって動かないのである。

スーパータッチダウン：この技は、発動したプレイヤーの立ち位置から相手のほうへ向かって順次3本の攻撃アタリの柱が出現する。2本の攻撃アタリが複合して出現するので、以下に提示しておく（F=フレーム）。

攻撃アタリA：27F〜39Fの間、攻撃アタリが発生している。
攻撃アタリB：37F〜49Fの間、攻撃アタリが発生している。
攻撃アタリC：49F〜61Fの間、攻撃アタリが発生している。

また、11ヒット目以降は連打によりヒット数を稼ぐことが可能。11ヒット目以降の発動時間などの数値は、全て11ヒットの欄の数値と同じ。

PACIFIC

ティファニー

打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	3	2	10	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	3	2	9	2	20	21	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	16	2	20	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	12	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	⬇+弱Ⓟ	3	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	⬇+弱Ⓚ	3	2	12	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	⬇+強Ⓟ	8	4	22	3	40	1	GUD
	しゃがみ強キック	⬇+強Ⓚ	8	4	15	4	20	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	8	4	9	6	10	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	8	4	17	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	4	2	17	3	20	1	GUD
レバー入れ攻撃	ショートアッパー	➡+強Ⓟ	10	2	20	3	20	1	GUD
	ボディーストレート	↘+強Ⓟ	10	4	16	2	35	1	GUD
	シザーパンチ	⬅+強Ⓟ	12	4	16	3	30	1	GUD
	ターンアッパー	⬅+強Ⓟ	10	4	22	4	60	1	GUD
	巻き込みフック	➡+強Ⓚ	10	4	19	2	30	1	GUD
	ティファニーストレート	↘+強Ⓚ	10	4	15	2	40	1	GUD
	バンザイキック	空中で➡+強Ⓟ	12	4	21	3	30	5	GUD
	ワンダーキック	空中で➡+強Ⓚ	12	4	15	2	45	23	GUD
	ヒール落とし	空中で➡+強Ⓚ	10	4	21	3	60	1	GU
	叩きつけストレート	空中で➡+強Ⓚ	12	4	12	5	40	1	GU
	ジャンプ斜め回し蹴り	空中で➡+強Ⓚ	12	4	16	4	50	2	GU
ダッシュ攻撃	タックル	➡➡+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	➡➡+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	➡➡+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がりストレート	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	30	3	40	1	GU
	起き上がり足払い	起き上がり時に⬇+ⓅorⓀ	8	2	30	4	50	1	GD

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	ストラングスロー	5+15
しゃがみ投げ	マウントパンチ	5+5+15
背後投げ	ジャーマンスープレックス	32
空中投げ	地獄車	30

ツープラトン攻撃

ラブ&ピース

- メインキャラクターにしがみついてチューをして、体力を回復してくれる。
- 攻撃値：20（始動技）
- HIT数：始動技のメガクラッシュのみ

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	グルービーナックル：スグ出し	⬇↘➡+Ⓟ（ため可）	10	8	可変	2	100	1	GUD+K
	チョイため		20	8	可変	2	20	1	GUD+K
	ため		30	10	可変	2	40	2	GUD+K
	大ため		40	10	可変	2	60	6	GUD+K
	メチャため		50	10	可変	2	80	6	GX
	グルービーパンチ：スグ出し	⬇↙⬅+Ⓟ（ため可）	3	8	可変	3	40	1	GUD+K
	ため		6	10	可変	3	40	1	GUD+K
	メチャため		10	10	可変	3	40	3	GUD+K
	ビューティフルスピン	➡⬇↘+弱Ⓚ	1HIT 6	8	21	27	40	2	GU+K
			2HIT 6	8	0		40	2	GU+K
			3HIT 6	8	0		40	2	GU+K
		➡⬇↘+強Ⓚ	1HIT 3	10	21	27	40	2	GU+K
			2HIT 3	10	0		40	2	GU+K
			3HIT 3	10	0		40	2	GUD+K
			4HIT 3	10	0		40	2	GUD+K
			5HIT 3	10	0		40	2	GUD+K
			6HIT 3	10	0		40	2	GUD+K
			7HIT 3	10	0		40	2	GUD+K
	エキサイティングキック	⬇↙⬅+弱Ⓚ	1HIT 7	8	48	可変	20	2	GUD+K
			2HIT 7	8	0		20	2	GUD+K
			3HIT 7	8	0		20	2	GUD+K
		⬇↙⬅+強Ⓚ	1HIT 6	10	48	可変	30	2	GUD+K
			2HIT 6	10	0		30	2	GUD+K
			3HIT 6	10	0		30	2	GUD+K
			4HIT 6	10	0		30	2	GUD+K
	空中エキサイティングキック	空中で⬇↙⬅+弱Ⓚ	1HIT 7	8	25	可変	40	1	GUD+K
			2HIT 7	8	0		40	1	GUD+K
			3HIT 7	8	0		40	1	GUD+K
		空中で⬇↙⬅+強Ⓚ	1HIT 6	10	25	可変	40	1	GUD+K
			2HIT 6	10	0		40	1	GUD+K
			3HIT 6	10	0		40	1	GUD+K
			4HIT 6	10	0		40	1	GUD+K
	スタンプキック	空中で⬇+Ⓚ	8	4	16	2	40	1	GU+K
完全燃焼アタック	ワンダフルキック	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ	1HIT 8	0	5	27	40	2	GU+K
			2HIT 8	0	2		40	2	GU+K
			3HIT 4	0	52		40	2	GU+K
			4HIT 4	0	0		40	2	GU+K
			5HIT 4	0	0		40	2	GU+K
			6HIT 4	0	0		40	2	GU+K
			7HIT 4	0	0		40	2	GU+K
			8HIT 4	0	0		40	2	GU+K
			9HIT 4	0	0		40	2	GU+K
	エアバースト1 ターンアッパー	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ	1HIT 10	0	22	4	60	17	GUD
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	34	6	10	1	GU+K
	ジャンプ弱パンチ		3HIT 10	0	8	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	7	4	50	1	GU+K
	エアバースト2 ターンアッパー	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ連打	1HIT 10	0	22	4	60	17	GUD
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	34	6	10	1	GU+K
	ジャンプ弱パンチ		3HIT 10	0	8	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	7	4	50	1	GU+K
	ジャンプ斜め回し蹴り		5HIT 12	0	23	4	50	2	GU+K
	エアバースト3 ターンアッパー	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ連打	1HIT 10	0	22	4	60	17	GUD
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	34	6	10	1	GU+K
	ジャンプ弱パンチ		3HIT 10	0	8	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	7	4	50	1	GU+K
	エキサイティングキック1HIT		5HIT 6	0	32	可変	40	1	GU+K
	エキサイティングキック2HIT		6HIT 6	0	0	可変	40	1	GU+K
	エキサイティングキック3HIT		7HIT 6	0	0	可変	40	1	GU+K

グルービーナックル： 表中の開始時間は全てボタンを話してからの時間。ボタンを押しっぱなしタメをすることによって技の威力が変わる。腕の回転数が目安となる。またこの技は、ボタンを押すタイミング（タメを解除するタイミング）によって、攻撃アタリが出るまでの開始時間が変化する。

グルービーパンチ： 表中の開始時間は全てボタンを話してからの時間。ボタンを押しっぱなしタメをすることにより、技の威力が変わる。ティファニー自身の回転数がタメ時間の目安になる。この技もグルービーナックルと同様、ボタンを離すタイミングで開始時間が変化する。

スタンプキック： 3回まで連続入力が可能。

エアバースト： エアバーストは、コマンド入力後の攻撃ボタンの連打数によりヒット数が3種類に変化する。



PACIFIC

ボーマン

打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	5	2	10	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	8	2	9	3	50	1	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	4	4	13	2	30	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	12	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	↓+弱Ⓟ	5	2	8	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	↓+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	↓+強Ⓟ	8	4	22	3	40	1	GUD
	しゃがみ強キック	↓+強Ⓚ	8	4	15	4	40	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	5	2	11	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	4	2	13	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	8	4	11	6	25	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	8	4	17	4	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	5	2	17	3	30	2	GUD
レバー入れ攻撃	ショートアッパー	↘+弱Ⓟ	10	2	20	3	30	1	GUD
	ボーマンストレート	→+強Ⓟ	15	4	17	3	50	1	GUD
	ボーマンアッパー	↘+強Ⓟ	12	4	15	4	60	17	GUD
	ヘッドブレイカー	←+強Ⓟ	10	4	30	3	40	23	GU
	天頂割り	→+強Ⓚ	12	4	25	3	20	1	GU
	ロンゲストキック	↘+強Ⓚ	10	4	26	4	20	8	GD
	空中ストレート	空中で→+強Ⓟ	12	4	10	9	40	1	GU
ダッシュ攻撃	タックル	→→+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	→→+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	→→+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がりストレート	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	30	3	40	1	GU
	起き上がり突き蹴り	起き上がり時に↓+ⓅorⓀ	8	2	33	4	50	1	GD

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	ジャンピングブリーカー	20
しゃがみ投げ	マウントパンチ	25
背後投げ	ジャーマンスープレックス	32
空中投げ	回転首狩り投げ	30

ツープラトン攻撃

Wパワーバスター

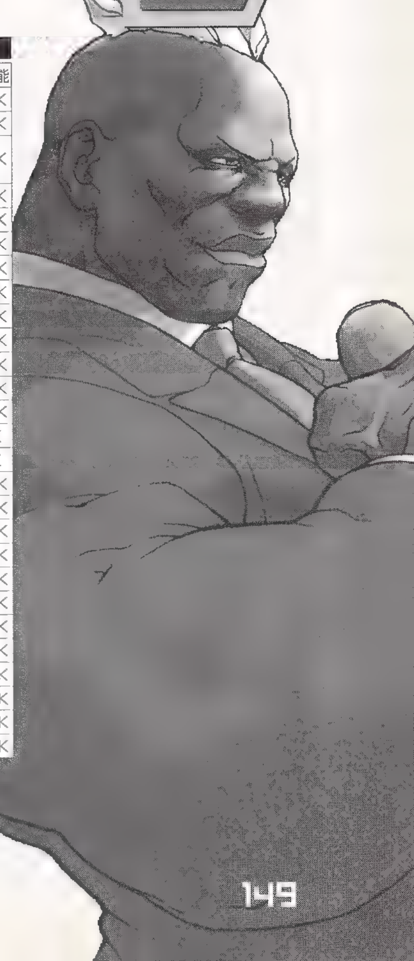
- メインキャラクターが打ち上げた相手を空中まで追い、捕まえて固めたまま着地、着地の衝撃でダメージを与える。
- 攻撃値：65
- HIT数：1HIT

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	ゴッドアッパー	↓↘→+弱Ⓟ	15	8	19	3	50	1	GUD+K
		↓↘→+強Ⓟ	20	10	17	3	50	1	GUD+K
	ゴッドストレート	ゴッドアッパー中に↓↘→+Ⓟ	8	10	15	3	50	1	GUD+K
	ゴッドラッシュ	→↓↘+弱Ⓟ	1HIT 6	8	12	2	20	1	GUD+K
			2HIT 6	8	6	2	20	1	GUD+K
			3HIT 6	8	13	3	20	1	GUD+K
		→↓↘+強Ⓟ	1HIT 6	10	13	2	10	1	GUD+K
			2HIT 6	10	8	2	10	1	GUD+K
			3HIT 6	10	9	3	10	1	GUD+K
			4HIT 6	10	8	3	20	1	GUD+K
			5HIT 6	10	18	3	30	1	GUD+K
	スーパーゴッドストレート	→↘↓↙←+Ⓟ	10	10	29	3	40	6	GUD+K
	ゴッドラリアット	空中で↓↙←+弱Ⓟ	20	8	5	10	30	21	GUD+K
		空中で↓↙←+強Ⓟ	1HIT 10	10	5	18	40	1	GU+K
			2HIT 12	10	0	18	10	21	GU+K
完全燃焼アタック	ヘブンズラッシュ	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1HIT 15	0	59	5	10	1	GUD+K
			2HIT 5	0	8	3	20	1	GUD+K
			3HIT 5	0	19	3	20	1	GUD+K
			4HIT 5	0	17	3	40	1	GUD+K
			5HIT 5	0	14	5	50	1	GUD+K
			6HIT 5	0	19	3	50	1	GUD+K
			7HIT 20	0	30	3	40	6	GUD+K
	ヘブンズクロス	↓↙←↓↙←+Ⓟ	1HIT 3	0	5	20	60	2	GUD+K
			2HIT 10	0	0	20	40	2	GUD+K
			3HIT 10	0	2	10	20	2	GUD+K
			4HIT 10	0	2	20	20	2	GUD+K
			5HIT 10	0	0	20	40	2	GUD+K

ゴッドラリアット：弱は10フレーム、強は18フレームの間、両手拳にのみ攻撃アタリが出っぱなし。
ヘブンズクロス：まず発動後22フレーム間は技の開始時間。その後…、

- 23～42フレーム目の20フレーム間、両手拳に攻撃アタリが発生する。
- 43・44フレーム目は両手拳の攻撃アタリが抜け、45～54フレーム目の10フレーム間に再度両手拳に攻撃アタリが発生。
- 55・56フレーム目に両手拳の攻撃アタリが抜け、57～76フレーム目までの間に、三たび攻撃アタリが両手拳に発生する。





打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	3	2	10	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	3	2	9	2	30	1	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	18	2	30	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	12	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	↓+弱Ⓟ	3	2	8	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	↓+弱Ⓚ	3	2	9	3	20	21	GD
	しゃがみ強パンチ	↓+強Ⓟ	8	4	15	3	30	1	GD
	しゃがみ強キック	↓+強Ⓚ	8	4	16	3	20	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	3	2	11	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	3	2	13	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	8	4	9	6	10	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	8	4	17	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	3	2	21	3	50	1	GUD
レバー入れ攻撃	スラッシュ	→+強Ⓟ	15	4	19	3	30	5	GUD
	エアスラッシュ	↘+強Ⓟ	12	4	14	3	60	17	GUD
	前転カカト落とし	→+強Ⓚ	1HIT 8	4	17	3	20	1	GUD
			2HIT 4	0	8	3	30	2	GU
	スプリングエアキック	↘+強Ⓚ	10	4	14	4	60	17	GUD
	回し蹴り	←+強Ⓚ	12	4	29	3	40	1	GUD
	空中カカト落とし	空中で→+強Ⓚ	12	4	8	12	40	1	GU
ダッシュ攻撃	タックル	→→+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	→→+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	→→+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がりストレート	起き上がり時にⓅorⓀ	10	2	30	3	40	1	GU
	起き上がり足払い	起き上がり時に↓+ⓅorⓀ	10	2	30	4	50	1	GD

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	ブレーンバスター	20
しゃがみ投げ	マウントパンチ	5+5+15
背後投げ	ジャーマンスープレックス	32
空中投げ	地獄車	28

ツープラトン攻撃

血゛獄(ぢごく)

- ●2人がかりで四方八方から斬りつける。
- ●攻撃値：8+8+36
- ●HIT数：4HIT

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	タメーシ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットハック値	タメーシタイプ	カード可能
特殊技	回し蹴りコンボ1	←+強Ⓚ	1HIT 12	4	29	3	40	1	GUD
		←+強Ⓚ	2HIT 8	4	15	4	50	1	GUD
		←+強Ⓚ	3HIT 8	4	15	4	50	1	GUD
		←+強Ⓚ	4HIT 8	4	15	4	100	3	GUD
	回し蹴りコンボ2	←+強Ⓚ	1HIT 12	4	29	3	40	1	GUD
		←+強Ⓚ	2HIT 8	4	15	4	50	1	GUD
		←+強Ⓚ	3HIT 8	4	15	4	50	1	GUD
		→+強Ⓚ	4HIT 8	4	13	3	30	6	GUD
	回し蹴りコンボ3	←+強Ⓚ	1HIT 12	4	29	3	40	1	GUD
		←+強Ⓚ	2HIT 8	4	15	4	50	1	GUD
		→+強Ⓚ	3HIT 8	4	16	3	30	1	GUD
		←+強Ⓚ	4HIT 8	4	15	3	40	3	GUD
	回し蹴りコンボ4	←+強Ⓚ	1HIT 12	4	29	3	40	1	GUD
		←+強Ⓚ	2HIT 8	4	15	4	50	1	GUD
		→+強Ⓚ	3HIT 8	4	16	3	30	1	GUD
		→+強K	4HIT 8	4	13	3	30	6	GUD
必殺技	裏斬り	↓↘→+弱P	1HIT 8	8	24	20	20	1	GUD+K
		↓↘→+弱Ⓟ連続入力	2HIT 8	8	19	20	20	1	GUD+K
		↓↘→+強P	1HIT 8	8	17	20	20	1	GUD+K
		↓↘→+強P連続入力	2HIT 8	8	15	20	20	1	GUD+K
	空中裏斬り	空中で↓↘→+弱Ⓟ	15	8	15	可変	30	21	GUD+K
		空中で↓↘→+強Ⓟ	15	8	21	可変	30	21	GUD+K
	対空裏斬り	↓↙←+弱Ⓟ	10	8	22	20	10	1	GUD+K
		↓↙←+強Ⓟ	10	8	21	19	10	1	GUD+K
	罵倒	↓↘→+弱Ⓚ	15	8	14	14	35	1	GUD+K
		↓↘→+強Ⓚ	20	10	22	15	35	22	GUD+K
	破壊	↓↙←+弱Ⓟ	18	10	27	3	40	8	GUD+K
		↓↙←+強Ⓟ	18	10	31	3	20	2	GUD+K
完全燃焼アタック	血祭り	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1HIT 5	0	35	1	20	1	GUD+K
			2HIT 5	0	15	2	10	1	GUD+K
			3HIT 5	0	13	3	10	1	GUD+K
			4HIT 5	0	16	2	10	1	GUD+K
			5HIT 5	0	16	2	10	1	GU+K
			6HIT 5	0	18	3	20	1	GU+K
			7HIT 7	0	9	3	30	11	GU+K
	エアバースト1：エアスラッシュ	↓↙←↓↙←+Ⓟ	1HIT 12	0	14	3	60	17	GUD+K
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	46	6	10	1	GU+K
	ジャンプ弱パンチ		3HIT 10	0	5	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	12	4	50	1	GU+K
	エアバースト2：エアスラッシュ	↓↙←↓↙←+Ⓟ連打	1HIT 12	0	14	3	60	17	GUD+K
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	46	6	10	1	GU+K
	ジャンプ弱パンチ		3HIT 10	0	5	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	12	4	50	1	GU+K
	空中カカト落とし		5HIT 8	0	16	5	25	1	GU+K
	エアバースト3：エアスラッシュ	↓↙←↓↙←+Ⓟ連打	1HIT 12	0	14	3	60	17	GUD+K
	ジャンプ弱キック		2HIT 10	0	46	6	10	1	GU+K
	ジャンプ弱パンチ		3HIT 10	0	5	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		4HIT 10	0	12	4	50	1	GU+K
	空中裏切り		5HIT 8	0	21	可変	20	1	GUD+K
	空中エアバースト ルート1：ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ強Ⓚ同時押し	1HIT 10	0	13	6	10	1	GU+K
	ジャンプ弱パンチ		2HIT 10	0	13	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		3HIT 10	0	23	4	50	1	GU+K
	ルート2：ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ強Ⓚ同時押し連打	1HIT 10	0	13	6	10	1	GU+K
	ジャンプ弱パンチ		2HIT 10	0	13	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		3HIT 10	0	23	4	50	1	GU+K
	空中カカト落とし		4HIT 8	0	16	5	25	1	GU+K
	ルート3：ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ強Ⓚ同時押し連打	1HIT 10	0	13	6	10	1	GU+K
	ジャンプ弱パンチ		2HIT 10	0	13	6	10	1	GU+K
	ジャンプ強キック		3HIT 10	0	23	4	50	1	GU+K
	空中裏切り		4HIT 8	0	21	可変	25	21	GU+K

地上裏斬り： 弱↓↘→→弱↓↘→→強↓↘→→強↓↘→と、計4回までつなげることが可能。
空中裏斬り： 空中での裏斬りも、弱↓↘→→強↓↘→と、計2回つなげることが可能（地上裏斬りと同じ仕様）。
エアバースト： コマンド入力後の攻撃ボタン連打の回数によって、3種類のコンボに分岐する。

アキラ（ヘルメット着用時） あきら（素顔時）

打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	3	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	3	2	9	2	20	21	GJD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	12	2	20	1	GJD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	12	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	⬇＋弱Ⓟ	3	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	⬇＋弱Ⓚ	3	2	12	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	⬇＋強Ⓟ	8	4	15	3	30	1	GD
	しゃがみ強キック	⬇＋強Ⓚ	8	4	17	4	20	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	8	4	11	6	40	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	8	4	17	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	3	2	21	3	20	1	GUD
レバー入れ攻撃	開砲掌	➡＋強Ⓟ	12	4	19	3	20	6	GUD
	通天打	↘＋強Ⓟ	12	4	15	2	60	17	GUD
	空転蹴	➡＋強Ⓚ	10	4	27	3	40	1	GJ
	伸転蹴	空中で➡＋強Ⓚ	12	8	19	6	90	11	GU
ダッシュ攻撃	タックル	➡➡＋Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	➡➡＋弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	➡➡＋強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がり胴蹴り	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	27	6	50	1	GU
	起き上がり足払い	起き上がり時に⬇＋ⓅorⓀ	8	2	30	4	50	1	GD

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	腕引きキック	20
しゃがみ投げ	巴投げ	25
背後投げ	ジャーマンス　プレックス	32
空中投げ	地獄車	28

ツープラトン攻撃

連撃連舞（メット着用時）

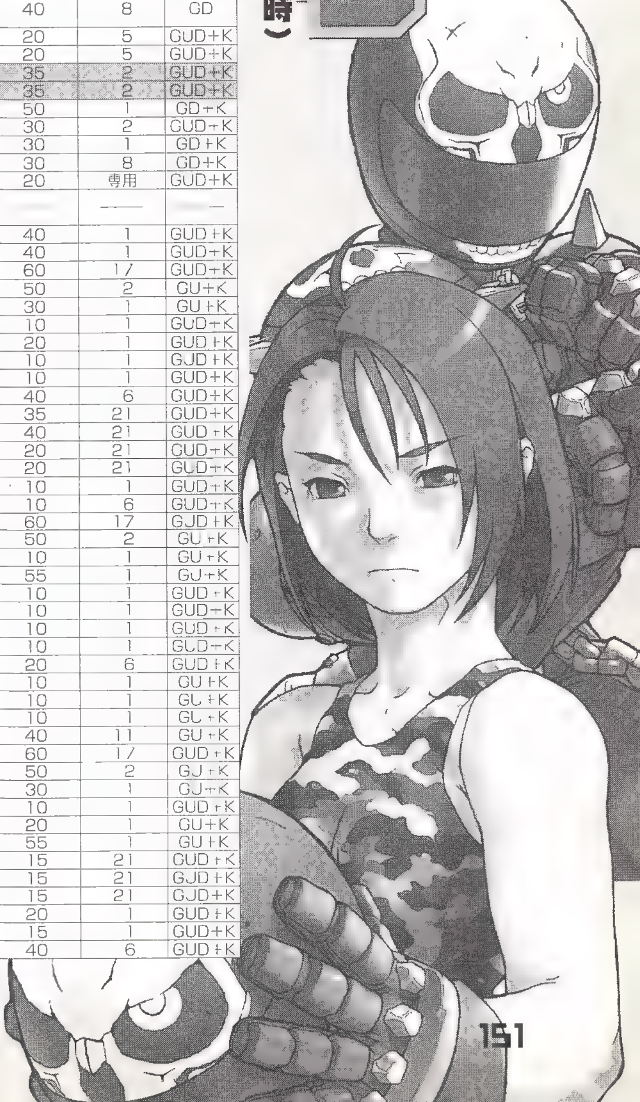
●メインキャラクターが羽交い締めにした相手をタコ殴りにする。後半にはメインキャラクターもタコ殴りに参加。
●攻撃値：2+2+2+2+2+2+2+2+2+2+2+35
●HIT数：14HIT

協奏連撃蹴（素顔時）

●メインキャラクターが空中に打ち上げた相手を2人で蹴り飛ばし、上空から2人でキック！
●攻撃値：10(始動技)+8+8+6+6+6+6+6+6
●HIT数　9HIT

必殺技・完全燃焼アタック

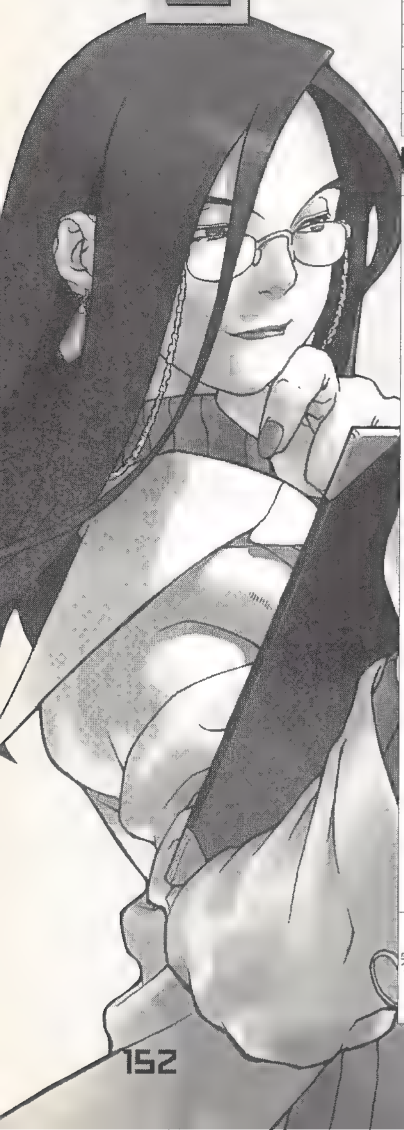
攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
特殊技	リンチェイキック	➡＋強Ⓚ	10	4	24	3	40	1	GU
	頭天蹴	リンチェイ中に強Ⓚ	10	8	24	3	40	1	GU
	転周脚	リンチェイ中に⬇＋強Ⓚ	12	8	17	8	40	8	GD
必殺技	裏裡門（メット着用時）	⬇↘➡＋弱Ⓟ	15	8	14	3	20	5	GUD+K
		⬇↘➡＋強Ⓟ	15	10	28	3	20	5	GUD+K
	骸裡門（素顔時）	⬇↘➡＋弱Ⓟ	15	8	16	3	35	2	GUD+K
		⬇↘➡＋強Ⓟ	15	10	30	3	35	2	GUD+K
	旋蹴舞	⬇↘➡＋弱Ⓚ	15	8	26	4	50	1	GD+K
		⬇↘➡＋強Ⓚ（3回まで連続入力可）	1HIT 15	10	20	3	30	2	GUD+K
			2HIT 5	8	14	4	30	1	GD+K
			3HIT 5	8	14	5	30	8	GD+K
	放舞	⬇↙⬅＋Ⓚ	25	10	17	1	20	専用	GUD+K
	破天の構	⬇↙⬅＋Ⓟ（構えコマンド）	——	——	18	105	——	——	——
	破天の構からの連係ルート1（龍牙裂斬）	弱Ⓟ	1HIT 6	8	14	2	40	1	GUD+K
		強Ⓟ	2HIT 6	8	32	3	40	1	GUD+K
		強Ⓚ	3HIT 6	8	22	3	60	17	GUD+K
		弱Ⓚ	4HIT 4	8	15	3	50	2	GU+K
		弱Ⓚ	5HIT 4	8	12	3	30	1	GU+K
		弱Ⓚ	6HIT 4	8	12	3	10	1	GUD+K
	破天の構からの連係ルート2（旋燕嵐舞）	強Ⓟ	1HIT 8	8	17	2	20	1	GUD+K
		弱Ⓟ	2HIT 8	8	19	3	10	1	GJD+K
		弱Ⓚ	3HIT 8	8	25	3	10	1	GUD+K
		強Ⓚ	4HIT 8	8	28	2	40	6	GUD+K
	破天の構からの連係ルート3（羅漢進撃）	弱Ⓚ	1HIT 4	8	22	15	35	21	GUD+K
		弱Ⓚ	2HIT 4	8	27	3	40	21	GUD+K
		弱Ⓚ	3HIT 4	8	31	3	20	21	GUD+K
		弱Ⓟ	4HIT 6	8	35	1	20	21	GUD+K
		強Ⓟ	5HIT 6	8	15	2	10	1	GUD+K
		強Ⓚ	6HIT 6	8	13	3	10	6	GUD+K
	破天の構からの連係ルート4（鳳翼天蹴）	強Ⓚ	1HIT 6	8	15	3	60	17	GJD+K
		弱Ⓚ	2HIT 4	8	19	3	50	2	GU+K
		弱Ⓟ	3HIT 6	8	19	6	10	1	GU+K
		強Ⓟ	4HIT 6	8	6	6	55	1	GJ+K
完全燃焼アタック	気功塊	⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ	1HIT 5	0	34	36	10	1	GUD+K
			2HIT 5	0	0		10	1	GUD+K
			3HIT 5	0	0		10	1	GUD+K
			4HIT 5	0	0		10	1	GUD+K
			5HIT 15	0	0		20	6	GUD+K
	空中気功塊	空中で⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ	1HIT 5	0	17	16	10	1	GU+K
			2HIT 5	0	0		10	1	GU+K
			3HIT 5	0	0		10	1	GU+K
			4HIT 15	0	0		40	11	GU+K
	破の連舞	⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓟ	1HIT 5	0	21	3	60	17	GUD+K
			2HIT 5	0	2	3	50	2	GJ+K
			3HIT 5	0	3	3	30	1	GJ+K
			4HIT 5	0	4	3	10	1	GUD+K
			5HIT 5	0	5	6	20	1	GU+K
			6HIT 15	0	6	6	55	1	GU+K
	天の連舞	⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓚ	1HIT 5	0	11	2	15	21	GUD+K
			2HIT 5	0	4	2	15	21	GJD+K
			3HIT 5	0	4	2	15	21	GJD+K
			4HIT 5	0	9	2	20	1	GUD+K
			5HIT 5	0	13	2	15	1	GUD+K
			6HIT 15	0	16	2	40	6	GUD+K



（網掛け）で囲まれた攻撃技は、あきら（素顔時）のときに差し変わる攻撃技。

エアバースト： エアバーストは、コマンド入力後の攻撃ボタン連打数によりヒット数が3種類に変化する。エアバースト3の、5ヒット目以降が可変になっているが、最大ヒット数に達する前にキャラクターが地面に着地した場合、8ヒットまで行かずに中断することがある。

響子



打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	4	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	4	2	9	2	30	1	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	12	3	40	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	12	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	↓+弱Ⓟ	4	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	↓+弱Ⓚ	4	2	9	3	20	21	GD
	しゃがみ強パンチ	↓+強Ⓟ	8	4	15	3	30	1	GD
	しゃがみ強キック	↓+強Ⓚ	8	4	18	4	40	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	4	2	11	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	4	2	13	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	8	4	9	6	10	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	8	4	17	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	10	2	18	3	30	1	GUD
レバー入れ攻撃	はたきパンチ	→+強Ⓟ	12	4	11	3	40	1	GUD
	リバースキック	→+強Ⓚ	12	4	14	4	30	2	GUD
	エア開脚キック	↘+強Ⓚ	15	4	17	3	60	17	GUD
	回転カカト落とし	←+強Ⓚ	15	4	22	3	30	1	GU
	跳び回転カカト落とし	空中で→+強Ⓚ	15	4	16	4	80	11	GU
ダッシュ攻撃	タックル	→→+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	→→+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	→→+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	1	GUD
起き上がり攻撃	起き上がり胴蹴り	起き上がり時にⓅorⓀ	10	2	27	3	50	1	GD
	起き上がり突き蹴り	起き上がり時に↓+ⓅorⓀ	10	2	33	4	50	1	GU

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	出席簿蹴り	5+15
しゃがみ投げ	逆エビ固め	25
背後投げ	ジャーマンスープレックス	32
空中投げ	首狩り投げ	30
必殺投げ	つかみキック(触診中にⓀ連打)	5+5+5+5+5
完全燃焼アタック	死の介護(↓↘→↓↘→+Ⓟ)	5+5+5+5+18

ツープラトン攻撃

究極の矯正術

●メインキャラクターの体中をマッサージしまくる。マッサージを受けたメインキャラクターの体力を回復させる。

●攻撃値:20(始動技)

●HIT数:始動技のメガクラッシュのみ

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
特殊技	触診	↓↘→+Ⓟ	——	——	——	——	——	——	——
	伸身(ムーンサルト背後回りこみ)	←+弱Ⓚor強Ⓚ	10	0	34	4	10	1	GUD+K
必殺技	出席確認	↓↙←+弱Ⓟ	20	8	35	4	20	2	GUD+K
		↓↙←+強Ⓟ	20	10	35	4	40	2	GUD+K
	回診	↓↙←+弱Ⓚ	15	8	20	4	20	3	GUD+K
		↓↙←+強Ⓚ	1HIT 4	10	20	4	20	1	GUD+K
			2HIT 4	10	8	4	20	1	GUD+K
			3HIT 10	10	8	4	30	3	GUD+K
	昇天切開	→↓↘+弱Ⓟ	8	8	20	4	20	3	GUD+K
		→↓↘+強Ⓟ	8	10	21	4	40	11	GU+K
	片翼の構	↓↘→+Ⓚ(構えコマンド)	—	——	——	——	——	——	——
	片翼の構コンボ ルート1(脚気検査)	片翼の構中に弱Ⓟ	17	8	38	5	30	6	GUD+K
	片翼の構コンボ ルート2(脈拍検査)	片翼の構中に強Ⓟ	17	10	40	3	25	3	GD+K
	片翼の構コンボ ルート3(体重測定)	片翼の構中に弱Ⓚ弱Ⓚ弱Ⓚ	1HIT 13	10	11	4	30	2	GUD+K
			2HIT 13	10	13	4	30	2	GUD+K
			3HIT 13	10	34	4	40	11	GUD+K
	片翼の構コンボ ルート4(座高測定)	片翼の構中に強Ⓚ強Ⓚ強Ⓚ	1HIT 13	10	11	4	30	2	GUD+K
			2HIT 13	10	13	4	30	2	GUD+K
			3HIT 13	10	15	4	50	17	GUD+K
	片翼の構コンボ ルート5(胸囲測定)	片翼の構中に弱Ⓚ弱Ⓚ強Ⓚ	1HIT 13	10	11	4	30	2	GUD+K
			2HIT 13	10	13	4	30	2	GUD+K
			3HIT 13	10	15	4	40	17	GUD+K
	片翼の構コンボ ルート6(身長測定)	片翼の構中に強Ⓚ強Ⓚ弱Ⓚ	1HIT 13	10	11	4	30	2	GUD+K
			2HIT 13	10	13	4	30	2	GUD+K
			3HIT 13	10	34	4	50	11	GUD+K
	空中回診	空中で↓↙←+弱Ⓚ	4	8	20	4	10	2	GUD+K
		空中で↓↙←+強Ⓚ	1HIT 4	10	9	4	10	2	GUD+K
			2HIT 4	10	8	4	20	2	GUD+K
			3HIT 10	10	8	4	40	2	GUD+K
完全燃焼アタック	天国への階段	↓↘→↓↘→+Ⓚ	1HIT 8	0	12	5	30	2	GUD+K
			2HIT 8	0	9	5	30	2	GUD+K
			3HIT 10	0	11	5	30	17	GUD+K
			4HIT 10	0	11	5	30	2	GUD+K
			5HIT 10	0	30	5	60	11	GUD+K

打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	5	2	10	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	5	2	9	2	30	1	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	10	4	19	3	30	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	10	4	15	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	↓+弱Ⓟ	5	2	5	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	↓+弱K	5	2	9	3	20	21	GD
	しゃがみ強パンチ	↓+強Ⓟ	10	4	22	3	40	1	GUD
	しゃがみ強キック	↓+強Ⓚ	10	4	15	4	40	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	5	2	11	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	5	2	13	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	10	4	11	6	25	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	10	4	17	3	50	1	GU
レバー入れ攻撃	ちゃぶ台返し	→+弱Ⓟ	15	2	18	4	50	23	GUD
	拳骨パンチ	→+強Ⓟ	15	4	26	3	40	1	GUD
	岩アッパー	↘+強Ⓟ	12	4	19	4	60	17	GUD+K
	天頂割り	←+強Ⓟ	15	4	25	3	30	1	GU
	踏みつけ四股	→+強Ⓚor←+強Ⓚ	15	4	26	3	40	23	GU
	岩ドロップキック	空中で→+強Ⓚ	15	4	15	14	35	2	GU
ダッシュ攻撃	タックル	→→+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	→→+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	→→+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向き突き蹴り	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がりストレート	起き上がり時にⓅorⓀ	12	2	30	3	40	1	GU
	起き上がり足払い	起き上がり時に↓+ⓅorⓀ	12	2	33	4	50	1	GD

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	鉄砲突き	↓↘→+弱Ⓟ（2回まで連続入力可）	1HIT 10	10	15	3	30	1	GUD+K
			2HIT 10	10	16	3	30	1	GUD+K
			3HIT 10	10	21	3	30	1	GUD+K
			4HIT 20	10	16	3	30	2	GUD+K
		↓↘→+強Ⓟ（3回まで連続入力可）	1HIT 10	10	15	3	30	1	GUD+K
			2HIT 10	10	16	3	30	1	GUD+K
			3HIT 10	10	21	3	30	1	GUD+K
			4HIT 10	10	16	3	30	1	GUD+K
			5HIT 10	10	21	3	30	1	GUD+K
			6HIT 20	10	16	3	30	2	GUD+K
	荒波四股	↓↘→+弱Ⓚ	30	10	28	25	30	2	GUD+K
		↓↘→+強Ⓚ	35	10	28	25	45	2	GUD+K
	岩砕き	→↓↘+弱Ⓟ	30	10	29	4	80	11	GU+K
		→↓↘+強Ⓟ	35	10	33	4	80	11	GU+K
	柏手破り	↓↙←+弱Ⓟ	30	8	21	4	20	22	GUD+K
		↓↙←+強Ⓟ	35	10	29	4	35	22	GUD+K
	岩石落とし	空中で↓↘→+弱Ⓚ	15	8	5	可変	20	2	GU+K
		空中で↓↘→+強Ⓚ	20	10	5	可変	40	2	GU+K
完全燃焼アタック	乱れ鉄砲突き	↓↘→↓↘→+Ⓟ	1HIT 10	0	58	16	50	1	GUD+K
			2HIT 10	0	2	13	50	1	GUD+K
			3HIT 10	0	1	16	50	1	GUD+K
			4HIT 10	0	2	16	50	1	GUD+K
			5HIT 18	0	5	15	70	6	GUD+K



投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	脳天ぶちかまし	5+5+15
しゃがみ投げ	ジャンピングパイルドライバー	28
背後投げ	フェイスクラッシャー	32
空中投げ	地獄車	28
コマンド投げ	大嵐	33
完全燃焼アタック	噴火山（↓↙←↓↙←+Ⓟ）	5+5+5+5+20

ツープラトン攻撃

活火山

●メインキャラクターが放り投げた敵を空中でがしっと捕まえ、地面に叩きつけたあと、2人で地面にガンガン叩きつける。
●攻撃値：10+10+10+30
●HIT数：4HIT

鉄砲突き：52フレーム目まで追加入力を受けつけている。これ以前にコマンドが完成していたら、前の攻撃のモーションを52フレームまで送ってから、次の追加攻撃のモーションが開始される。
※表中の開始時間は、追加入力モーションの開始時間

打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	4	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	4	2	9	2	20	21	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	16	3	15	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	12	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	↓+弱Ⓟ	4	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	↓+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	↓+強Ⓟ	8	4	15	3	30	1	GD
	しゃがみ強キック	↓+強Ⓚ	8	4	15	4	40	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	4	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	4	2	13	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	8	4	11	6	25	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	8	4	17	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	4	2	18	3	20	1	GUD
レバー入れ攻撃	島津流フック	→+強Ⓟ	15	4	16	4	30	1	GUD
	島津流アッパー	↘+強Ⓟ	12	4	16	4	60	17	GUD
	鎖骨割り	←+強Ⓟ	1HIT 8	2	16	2	10	1	GU
			2HIT 8	4	0	3	20	1	GU
	カカト落とし	←+強Ⓚ	15	4	21	3	60	1	GU
	叩きつけストレート	空中で→+強Ⓟ	15	4	12	5	40	1	GU
ダッシュ攻撃	タックル	→→+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	→→+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	→→+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がりストレート	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	30	3	40	1	GU
	起き上がり足払い	起き上がり時に↓+ⓅorⓀ	8	2	30	4	50	1	GD

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	正波拳	↓↘→+弱Ⓟ	20	4	23	33	40	1	GUD+K
		↓↘→+強Ⓟ	23	10	23	33	40	1	GUD+K
	空中正波拳	空中で↓↘→+弱Ⓟ	10	8	16	可変	40	1	GUD+K
		空中で↓↘→+強Ⓟ	8	4	16	可変	40	1	GUD+K
	対空正波拳	↓↙←+弱Ⓟ	8	8	22	40	40	1	GUD+K
		↓↙←+強Ⓟ	10	10	22	40	40	1	GUD+K
	実直拳	→↓↘+弱Ⓟ	15	8	11	8	20	7	GUD+K
		→↓↘+強Ⓟ	20	10	14	8	30	7	GUD+K
	真円脚	↓↙←+弱Ⓚ	15	8	13	5	20	3	GUD+K
		↓↙←+強Ⓚ	1HIT 5	4	13	5	20	1	GUD+K
			2HIT 5	4	8	10	20	1	GUD+K
			3HIT 10	4	5	5	25	3	GUD+K
	雷鋭蹴	空中で↓↘→+弱Ⓚ 以下、同コマンドの連続入力	1HIT 13	10	12	15	0	1	GUD+K
			2HIT 13	10	10	15	0	1	GUD+K
			3HIT 13	10	10	15	0	1	GUD+K
		空中で↓↘→+強K 以下、同コマンドの連続入力	1HIT 13	10	12	15	0	1	GUD+K
			2HIT 13	10	10	15	0	1	GUD+K
			3HIT 13	10	10	15	0	1	GUD+K
完全燃焼アタック	島津流実直拳	↓↘→↓↘→+P	1HIT 30	0	16	1	10	1	GUD+K
			2HIT 10	0	21	1	10	1	GUD+K
			3HIT 10	0	1	4	60	2	GUD+K
	島津流正波拳	↓↙←↓↙←+Ⓟ	1HIT 8	0	78	33	40	1	GUD+K
			2HIT 8	0	0		40	1	GUD+K
			3HIT 8	0	0		40	1	GUD+K
			4HIT 8	0	0		40	1	GUD+K
			5HIT 8	0	0		40	1	GUD+K



投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	逆一本背負い	20
しゃがみ投げ	巴投げ	25
背後投げ	ジャーマンスープレックス	32
空中投げ	地獄車	28

ツープラトン攻撃

島津流真正波拳

●英雄が実直拳で浮かせた敵を追っかけ、英雄は空から、メインキャラクターは飛び道具で敵をはさむ。
●攻撃値：5+5+20+8+8+8+8+8+8
●HIT数：10HIT

空中正波拳：強なら3回連続までつなげることができる（弱は1発）。追加入力受付時間は開始から23フレームまで。2発目、3発目とも、入力から開始時間は16フレームで、継続時間は地面まで（可変）。

雷鋭蹴：同じコマンドを連続入力する事により、弱なら2回連続、強なら3回連続まで出すことができる。また、この技は空中で↓↙←+Ⓚでも出すことができる（受付時間は18フレーム）。

雷蔵

打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	5	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	5	2	9	2	20	21	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	10	4	13	3	15	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	10	4	15	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	⬇+弱Ⓟ	5	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	⬇+弱Ⓚ	5	2	12	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	⬇+強Ⓟ	10	4	22	3	40	1	GUD
	しゃがみ強キック	⬇+強Ⓚ	10	4	15	4	20	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	5	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	5	2	13	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	10	4	11	6	25	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	10	4	17	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	5	2	18	3	20	1	GUD
レバー入れ攻撃	獣裂襲	➡+強Ⓟ	15	4	18	3	20	6	GUD
	獣仰裂	⬊+強Ⓟ	15	4	25	4	60	17	GUD
	獣覆裂	⬅+強Ⓟ	15	4	17	3	40	1	GU
	獣襲撃	➡+強Ⓚ	15	4	24	3	40	2	GU
	猛突	空中で➡+強Ⓟ	15	4	12	4	40	1	GU
	双獣蹴	空中で➡+強Ⓚ	10	4	15	14	15	2	GU
ダッシュ攻撃	タックル	➡➡+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	➡➡+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	➡➡+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	1	GUD
起き上がり攻撃	起き上がりストレート	起き上がり時にⓅorⓀ	10	2	30	3	40	1	GU
	起き上がり突き蹴り	起き上がり時に⬇+ⓅorⓀ	10	2	33	4	50	1	GD

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	大外刈り	20
しゃがみ投げ	パイルドライバー	28
背後投げ	フェイスクラッシャー	32
空中投げ	地獄車	28
コマンド投げ	石砕牙	8+8+8+8+8

ツープラトン攻撃

人間大砲

●あらかじめブン投げておいた敵に向け、メインキャラクターを放り投げてぶつける。

●攻撃値：60

●HIT数：1HIT

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値		ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	夜叉車：横突進	⬇⬊➡+弱Ⓟ	12		8	18	31	40	2	GUD+K
	横突進	⬇⬊➡+強Ⓟ	12		8	18	31	40	2	GUD+K
	斜上突進	⬇⬊➡+弱Ⓚ	12		8	18	31	40	2	GUD+K
	真上突進	⬇⬊➡+強Ⓚ	12		8	18	31	40	2	GUD+K
	夜叉車：横突進	空中で⬇⬊➡+弱Ⓟ	12		8	18	31	40	2	GUD+K
	斜上突進	空中で⬇⬊➡+強Ⓟ	12		8	18	31	40	2	GUD+K
	斜下突進	空中で⬇⬊➡+弱Ⓚ	12		8	18	31	40	2	GUD+K
	真下突進	空中で⬇⬊➡+強Ⓚ	12		8	18	31	40	2	GUD+K
	狂獣裂破	➡⬇⬊+弱Ⓟ	1HIT	8	8	12	2	35	1	GUD+K
			2HIT	8	0	7	2	35	1	GUD+K
		➡⬇⬊+強Ⓟ	1HIT	5	10	12	2	35	1	GUD+K
			2HIT	5	0	7	2	35	1	GUD+K
			3HIT	5	0	9	2	35	1	GUD+K
			4HIT	5	0	7	2	35	1	GUD+K
	六腑突き	⬇⬋⬅+弱Ⓟ	18		8	11	3	50	2	GUD+K
		⬇⬋⬅+強Ⓟ	25		10	11	3	50	2	GUD+K
完全燃焼アタック	忌野流狂獣裂破	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ	1HIT	5	0	12	2	20	1	GUD+K
			2HIT	5	0	7	2	20	1	GUD+K
			3HIT	5	0	9	2	20	1	GUD+K
			4HIT	5	0	7	2	20	1	GUD+K
			5HIT	5	0	9	2	20	1	GUD+K
			6HIT	5	0	7	2	20	1	GUD+K
			7HIT	5	0	9	2	20	1	GUD+K
			8HIT	5	0	7	2	20	6	GUD+K
	忌野流六腑突き	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓟ(ため可)	1HIT		0	下欄参照				
			2HIT		0					
			3HIT		0					
			4HIT		0					
			5HIT		0					
			6HIT		0					
			7HIT		0					
			8HIT		0					

夜叉車、空中夜叉車： レバー＋攻撃ボタンで再度向きを変えて夜叉車が出せる。夜叉車の2度目の方向は、1度目が出た瞬間に次に進む8方向のレバーを入れた方向（上にすれば上、斜め下なら斜め下）へ向きを直して夜叉車を出す（攻撃ボタンは出すタイミングを決めるだけで攻撃方向や内容はどれも同じ）。

忌野流六腑突き： ボタンを押しっぱなしタメを行うことにより、ヒット数を4段階まで変えることができる。
開始時間など、数値関係は以下を参照。表中の「ダメージ値」は、1ヒット当たりの数値。例えば1～4ヒットの項のダメージ値が「5」になっていたら、5+5+5+5でダメージ値20となる。

	ダメージ値		開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
5ヒット攻撃 タメ無し	1～4HIT	5	8	5	20	1	GUD+K
	5HIT	10	0	1	40	6	GUD+K
6ヒット攻撃	1～5HIT	6	8	6	20	1	GUD+K
	6HIT	10	0	1	40	6	GUD+K
7ヒット攻撃	1～6HIT	7	8	7	20	1	GUD+K
	7HIT	10	0	1	40	6	GUD+K
8ヒット攻撃（最大タメ）	1～7HIT	8	8	8	20	1	GX
	8HIT	10	0	1	40	6	GJD+K

※上記にあげた4種類のヒット技全てに対して、開始時間の前に一定のダッシュ時間が加わる。



さくら

打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	3	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	3	2	9	2	20	21	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	8	4	11	3	30	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	8	4	12	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	⬇+弱Ⓟ	3	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	⬇+弱Ⓚ	3	2	12	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	⬇+強Ⓟ	8	4	15	3	30	1	GD
	しゃがみ強キック	⬇+強Ⓚ	7	4	15	3	15	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	10	4	9	6	10	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	9	4	11	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	10	2	18	3	30	1	GUD
レバー入れ攻撃	ショートアッパー	➡+強Ⓟ	9	2	16	3	30	1	GUD
	振り子アッパー	↘+強Ⓟ	10	4	16	6	40	23	GUD
	鎖骨割り	⬅+強Ⓟ	1HIT 5	2	16	2	1	1	GU
			2HIT 4	4	0	3	20	1	GU
	一文字蹴り	➡+強Ⓚ	11	4	14	5	50	5	GUD
	アゴはね蹴り	↘+強Ⓚ	8	4	14	3	60	17	GUD
	フラワーキック	⬅+強Ⓚ	10	4	21	2	50	1	GU
	さくら落とし	空中で➡+強Ⓚ	12	4	15	3	60	11	GU
	空中回し蹴り	空中で➡+強Ⓚ	10	4	16	3	40	1	GUD
ダッシュ攻撃	タックル	➡➡+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	➡➡+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	➡➡+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	振り向きストレート	振り向き中にⓅ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がりストレート	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	27	6	50	1	GU
	起き上がりキック	起き上がり時に⬇+ⓅorⓀ	8	2	30	4	50	1	GU

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	パンチ蹴り上げ	30
しゃがみ投げ	マウントパンチ	5+5+15
背後投げ	ジャーマンスープレックス	32
空中投げ	地獄車	28

ツープラトン攻撃

春獄殺

- ●メインキャラクターに相手を羽交い締めにさせ、瞬時のうちに13発の攻撃を叩きこむ。
- ●攻撃値：2+2+2+2+2+2+2+2+2+2+2+2+37
- ●HIT数：13HIT

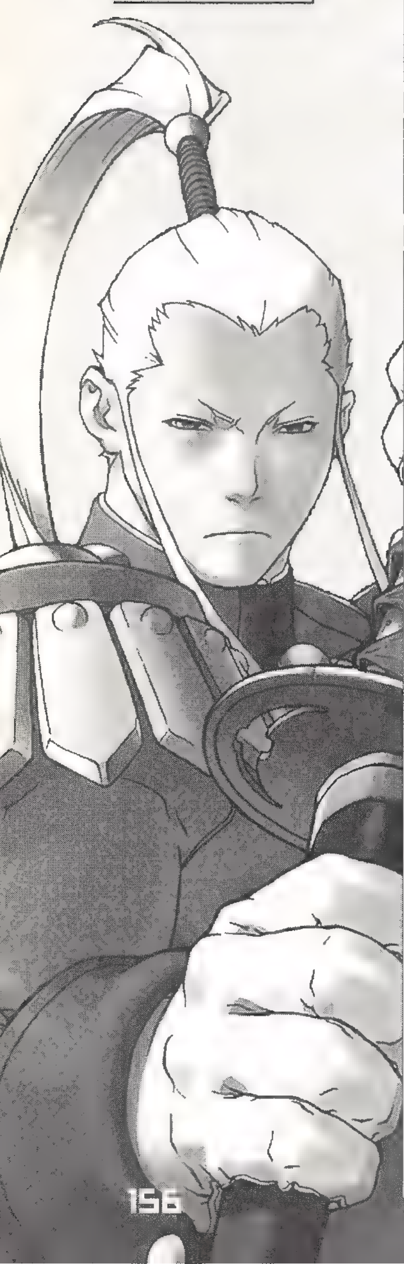
必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	波動拳：タメ無し	⬇↘➡+Ⓟ(ため可)	8	8	16	31	40	1	GUD+K
	タメ		12	8	16	21	40	1	GUD+K
	大タメ		16	8	16	11	30	1	GUD+K
	天仰波動拳	⬇↙⬅+弱Ⓟ	15	8	22	21	40	1	GUD+K
		⬇↙⬅+強Ⓟ	15	8	22	21	40	1	GUD+K
	蒼空波動拳	空中で⬇↘➡+弱Ⓟ	12	8	16	可変	20	1	GUD+K
		空中で⬇↘➡+強Ⓟ	12	8	16	可変	20	1	GUD+K
	咲桜拳	➡⬇↘+弱Ⓟ	15	8	11	6	35	7	GUD+K
		➡⬇↘+強Ⓟ	1HIT 5	10	32	3	40	1	GUD+K
			2HIT 5	10	0	3	40	2	GUD+K
			3HIT 5	10	0	3	40	2	GUD+K
			4HIT 5	10	0	3	40	2	GUD+K
			5HIT 5	10	0	3	40	2	GUD+K
	春風脚	⬇↙⬅+弱Ⓚ	12	4	13	3	30	1	GUD+K
		⬇↙⬅+強Ⓚ	1HIT 5	10	13	3	30	1	GUD+K
			2HIT 5	0	8	3	30	1	GUD+K
			3HIT 5	0	9	2	30	2	GUD+K
	春風脚(空中)	空中で⬇↙⬅+弱Ⓚ	10	8	9	4	25	2	GUD+K
		空中で⬇↙⬅+強Ⓚ	1HIT 5	10	9	4	35	2	GUD+K
			2HIT 5	0	7	3	20	2	GUD+K
			3HIT 5	0	8	3	20	2	GUD+K
完全燃焼アタック	真空波動拳	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ	1HIT 8	0	67	31	40	1	GUD+K
			2HIT 8	0	0		40	1	GUD+K
			3HIT 8	0	0		40	1	GUD+K
			4HIT 8	0	0		40	1	GUD+K
			5HIT 8	0	0		30	1	GUD+K
	真空波動拳(空中)	空中で⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ	1HIT 8	0	16	可変	30	1	GUD+K
			2HIT 8	0	0	可変	30	6	GUD+K
			3HIT 8	0	0	可変	30	1	GUD+K
			4HIT 8	0	0	可変	30	1	GUD+K
			5HIT 8	0	0	可変	30	11	GUD+K
	真空天仰波動拳	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓟ	1HIT 9	0	22	22	40	1	GUD+K
			2HIT 9	0	0		40	1	GUD+K
			3HIT 9	0	0		40	1	GUD+K
			4HIT 9	0	0		40	1	GUD+K
			5HIT 9	0	0		40	2	GUD+K
			6HIT 9	0	0		40	2	GUD+K
	乱れ桜	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ	1HIT 5	0	11	1	40	1	GUD+K
			2HIT 5	0	0	1	40	1	GUD+K
			3HIT 5	0	27	1	40	1	GUD+K
			4HIT 5	0	0	1	40	1	GUD+K
			5HIT 8	0	27	6	60	2	GUD+K
			6HIT 8	0	0	6	60	2	GUD+K
			7HIT 8	0	0	6	60	2	GUD+K
			8HIT 8	0	0	6	60	2	GUD+K
			9HIT 8	0	0	6	60	2	GUD+K
			10HIT 8	0	0	6	60	2	GUD+K
	春一番	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓚ	1HIT 5	0	21	2	10	1	GD+K
			2HIT 5	0	13	2	10	1	GD+K
			3HIT 5	0	13	2	10	1	GD+K
			4HIT 5	0	14	2	40	1	GD+K
			5HIT 25	0	14	3	40	6	GUD+K

波動拳：開始時間は、全てタメを解消してからの時間のこと。



雹



打撃攻撃

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
通常攻撃	立ち弱パンチ	弱Ⓟ	3	2	9	2	20	21	GUD
	立ち弱キック	弱Ⓚ	4	2	9	2	20	21	GUD
	立ち強パンチ	強Ⓟ	10	4	16	3	40	1	GUD
	立ち強キック	強Ⓚ	7	4	15	3	40	1	GUD
	しゃがみ弱パンチ	⬇+弱Ⓟ	3	2	11	3	20	21	GD
	しゃがみ弱キック	⬇+弱Ⓚ	3	2	12	3	30	21	GD
	しゃがみ強パンチ	⬇+強Ⓟ	7	4	15	3	30	1	GD
	しゃがみ強キック	⬇+強Ⓚ	7	4	17	4	40	1	GD
	ジャンプ弱パンチ	空中で弱Ⓟ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ弱キック	空中で弱Ⓚ	3	2	9	3	10	1	GU
	ジャンプ強パンチ	空中で強Ⓟ	7	4	9	6	10	1	GU
	ジャンプ強キック	空中で強Ⓚ	7	4	17	3	50	1	GU
通常連打	熱血連打	弱Ⓟ 3連打目	3	2	18	3	20	1	GUD
レバー入れ攻撃	影斬(えいざん)	➡+弱Ⓟ	4	2	12	2	30	21	GUD
	裁斬(さいざん)	➡+強Ⓟ	13	4	22	3	40	1	GUD
	魔招斬(ましょうざん)	↘+強Ⓟ	12	4	15	3	60	17	GUD
	割斬(かつざん)	⬅+強Ⓟ	15	4	25	3	40	2	GUD
	螺旋蹴(らせんしゅう)	➡+強Ⓚ	15	4	16	3	40	1	GUD
	魔誘蹴(まゆうしゅう)	↘+強Ⓚ	12	4	16	4	60	17	GUD
	巡獄斬(じゅんごくざん)	⬅+強Ⓚ	12	4	22	4	40	1	GU
	獄落斬(ごくらくざん)	空中で➡+強Ⓟ	10	4	15	3	70	11	GU
ダッシュ攻撃	タックル	➡➡+Ⓟ	4	2	12	3	20	6	GU
	スライディング	➡➡+弱Ⓚ	4	2	12	3	30	2	GD
	跳び蹴り	➡➡+強Ⓚ	4	2	12	3	40	2	GU
振り向き攻撃	弧月	振り向き中に強Ⓟ	10	4	12	3	40	2	GUD
	振り向きストレート	振り向き中に弱Ⓟ	4	2	6	3	20	1	GUD
	振り向きキック	振り向き中にⓀ	4	2	7	3	30	3	GUD
起き上がり攻撃	起き上がり胴蹴り	起き上がり時にⓅorⓀ	8	2	27	4	50	1	GD
	起き上がり足払い	起き上がり時に⬇+ⓅorⓀ	8	2	30	2	30	21	GUD

投げ

投げの種類	技の名称	攻撃値
立ち投げ	大外刈り	18
しゃがみ投げ	パイルドライバー	25
背後投げ	フェイスクラッシャー	32
空中投げ	モズ落とし	30

ツープラトン攻撃

残酷斬

●メインキャラが羽交い締めにした敵を切り刻み、最後は味方もろとも一文字に切り裂く。

●攻撃値：12+12+12+12+20+20(最後の20は味方のメインキャラへのダメージ)

●HIT数：6HIT

必殺技・完全燃焼アタック

攻撃属性	技名	コマンド	ダメージ値	ゲージ増加	開始時間	接続時間	ヒットバック値	ダメージタイプ	ガード可能
必殺技	居合い斬り	⬇↘➡+弱Ⓟ	5	2	11	4	30	21	GUD+K
		⬇↘➡+強Ⓟ	5	2	11	4	30	21	GUD+K
	十文字斬り	居合い斬り中に⬇↘➡+弱Ⓟ	5	8	19	4	40	1	GUD+K
		居合い斬り中に⬇↘➡+強Ⓟ	5	10	19	4	40	2	GUD+K
	居合い斬り改	⬇↙⬅+弱Ⓟ	17	8	13	2	30	21	GUD+K
		⬇↙⬅+強Ⓟ	17	8	13	2	30	21	GUD+K
	桜龍斬	➡⬇↘+弱Ⓟ	18	8	8	7	40	7	GUD+K
		➡⬇↘+強Ⓟ	20	10	5	7	50	7	GUD+K
	幻影蹴	⬇↙⬅+弱Ⓚ	17	8	5	9	30	2	GUD+K
		⬇↙⬅+強Ⓚ	17	10	5	9	30	2	GUD+K
	空中幻影蹴	空中で⬇↘➡+弱Ⓚ	17	11	2	9	30	2	GU+K
		空中で⬇↘➡+強Ⓚ	17	13	2	9	30	2	GU+K
	天雷斬	空中で⬇↘➡+弱Ⓟ	15	2	8	可変	70	11	GU+K
		空中で⬇↘➡+強Ⓟ	1HIT 15	2	8	可変	70	11	GU+K
			2HIT 5	0	0	可変	40	2	GUD+K
完全燃焼アタック	暗黒幻影蹴	⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓚ	1HIT 15	0	5	9	40	2	GUD+K
			2HIT 10	0	15	9	30	2	GUD+K
			3HIT 7	0	33	17	80	11	GU+K
			4HIT 7	0	0	17	80	11	GU+K
			5HIT 7	0	0	17	80	11	GU+K
			6HIT 7	0	0	17	80	11	GU+K
	暗黒幻影斬	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ	1HIT 1	0	19			専用	
			2HIT 1	0					
			3HIT 1	0					
			4HIT 1	0					
			5HIT 1	0					
			6HIT 1	0					
			7HIT 1	0					
			8HIT 1	0					
			9HIT 1	0					
			10HIT 1	0					
			11HIT 1	0					
			12HIT 1	0					
			13HIT 1	0					
			14HIT 1	0					
			15HIT 1	0					
			16HIT 1	0					
			17HIT 1	0					
			18HIT 5	0					
			19HIT 5	0					
			20HIT 5	0					
			21HIT 5	0					
			22HIT 5	0					
			23HIT 5	0					
			24HIT 5	0					
			25HIT 5	0					

暗黒幻影斬：この技は、1発目を当てないとその時点で技が中段される。

編・集・後・記

KAL
一時期「あきら最強」という情報をつかまされ、「そんなバカな」と頑張ってみたわけだが…。結論・面白いキャラでよかったな、と(ロベルト担当SHO様公認)。マジの話ね。

MOMO
夏っちゅーキャラは、ジャス学の中でも特殊だったので、長く遊ばせてもらいました。次回作では、夏とスケ番のコンビで遊ばせてもらいますかね(予定)。楽しみだな。

ぴぐ
この後記を書いている時点では春のセンバツ真っ盛り。アテナ&ゲーメスト連合野球部もシーズンインし、頭の中は野球一色。つーわけでムックの感想や草野球の対戦者大募集。

田渕 健康
ジャスティス学園の記事作成全般に渡ってカプコンさんに多大な協力を頂いたことにマジキック感謝すると共に、次回作もよろぴく、と先走る俺はまったく図々しいですね。

がっちん
やっとムックが発売されました。まだ近くのゲーセンにはあると思うので、気になるところがあったら読み返してね。あと、さくらとあきらばっかりじゃなくいろいろ使ってね。

ワイルダーKEI
書泉グランデで、ジョン・サイクスのバンドスコアを見つけて、いつか弾いてみたいと思っていた、「P・D・L・ミー」が現実のものとなった。名曲だ。

はまー
熱血マンガでは、何べんやられても1発で大逆転というのがお約束。「ローきちい!」って感じだけど、マンガ的に遊べばそれもまた一興かも!?

GYU
こんだけ格ゲーがゲーセンに定着したにもかかわらず、ジャス学の上手いプレイヤーにはなかなかお目にかかったことがない。そんなに難しいゲームじゃないと思うけど、なんだか不思議。

SHO
やっと、2冊目のムックが発売になりましたが、いかがだったでしょうか?簡単に遊べるゲームなので、より多くの人に遊んでもらえることを願っています。

借金
類は友を呼ぶというが、ライターの音に反応してゴホゴホいうヤツの友もやっぱりゲホゲホいうのかねぇ。最近しいたげられつつあるけど喫煙者に人権ってもうないのかなあ。

しじみ
カプコンさんのチェックがまだなんでアレなんすけど、今回のボーマンイラストを描くために北○の拳を読み始めたら止まんない止まんない…あ!ゲームの方なんすけど◎っす。

P・鈴木
読み合いが多いゲームがいい!という人は多い。そんな人にはジャスティスがおすすめ。突き詰めると読み合いの要素が大半を占める。でも駆け引きと読み合いを混同している人も…。

スー
高校時代に、よこしまな野望を日夜目論んでいたが、まったく達成できず無念。たとえば、教室で○○とか、理科室で○○とか、○○○で○○とか。ってワレは男子校やないかい!!

善之字元帥
ジャス学の魅力といえば、誰でも簡単に上手くなれるという点につきる。複雑そうなシステムにだまされず、気軽にさわってみよう。意外と簡単に上手くなれるハズだ。

DS-1
今だから言っちゃうけど、ジャスティス学園て家庭用向きなゲームだと思うんだよね(試合決着の早さやプレイ感覚的に)。つまり、PS版が出たら一層の盛り上がりに期待と。

福田 栅太郎
ジャスティスムック一冊目のアンケートで「(ひなたやさくらの)パンチラ特集なんかやったら許さん!女性は男の性のはけ口じゃない!」なる意見がありました。…ごめんなさい。

FROM EDITORS & DESIGNERS

杉田 哲朗
この時期に出るムックにみなさんはどんな感想を抱くのでしょうか。大変遅れてしまって申し訳ありません。でも夏を待っていてください。きっと何かが起こりますよ。

高安 聡
突然の春雨に、お尻が濡れたような気がする。獣の本性むきだしで闇雲に駆け出したあの夜。僕の大事にしてた水カマキリはお尻の下で潰れていました。だけど僕は振り返らない。

伊丹 恭
ジャスティス家庭用には、ファラオ・スフィンクス高校代表でアナカリスを出してほしいっス。パートナーはダルシムがいいっス。2百万億万円ほしいっス。平謝でした。

川田 雅裕
ネットのさるお方がある人と同一人物だと知り、俺的にかなり衝撃走ったので、3月いっぱいで編集アシやめました。またどこかで会えたらいいなっ。なんつってね。

沼崎 弘貴
大好きな「転石親父達」が来日して感激した。旧友たちと久々に会って懐かしかった。知り合いの舞台女優の芸域の広さが興味深かった。これで花粉症が治れば最高なのだが。

荒川 保
これを書いてる3月末、TVは最終回ラッシュ。感動しやすい体質の自分にはなんとも切ない時期。ジャスティスの仕事も終わりかと思うと、よけいにさみしくなる。PS版で燃えよう。

大道 佳樹
特殊基板の視点変更機能で遊ぶ。早速ひなたに急接近!地を舐めるローアングルからズームイン「見えるっ!」お子さま全開!思春期フルバースト!この機能PS版にもぜひ!

落合 進
会社に転がっていたハンディLSDの釣りゲームを何げにやったらこれが結構おもしろいの。仕事の合間にひたすらリール巻き。でもお陰で右手がライトな筋肉痛。トホホホ。

宇地原 良之
3月29日友人に髪を切れ、と言われた。3月31日トレーディングカードなる物をハコで初めて買った。あまったので、みんなに配り歩いた。配った後ちょっと考えた。

私立ジャスティス学園 開発後記

カプコン開発陣の魂の叫びを聞け！

（ちと大ゲサ）

◇

今回は**好き放題**やらせてもらったので、チームの皆さんに感謝しています。次もかなりひどいことになりそうなのでよろしくお願いします。皆さん作業プレイは1Pの時にお願いします。
＞伊津野 英昭
＞企画

◇

ジャスティス学園－苦しかった事も
ジャスティス学園－楽しかった事も
ジャスティス学園－色々あったけれど
ジャスティス学園－全てが報われた
ジャスティス学園－
マイ・フォーエバー・ジャス学
＞中江(DAI)竜也
＞企画1/3

◇

いろいろ勉強さしてもらいました、まだまだ修行がたりんですわ。それから、開発途中の**トップレスティファニー**(二日間期間限定)なんか、お見せできないのが残念です。ボインボイン。
＞satoshi
＞モデル＆テクスチャ＆エフェクト

◇

今回の仕事は何かと個人的、チーム的に初めての作業が多くて混迷を極めました。**よく出せたなあ・・・**と思います。いろいろ反省も多いけど、とりあえずメデタシ、メデタシ・・・。
＞修平
＞デモ絵等の原画、デザイン他

◇

会社でのデザインは一人の価値観では決定しない。当然、**デザイナーは人の価値観の中で迷う。**没になったキャラクターを眺めると、完成まで導いて頂いた先輩方の眼力に驚く。必要なものが残っている気がするからだ。
＞木下
＞モデリング＆テクスチャ＆エフェクト＆キャラデザイン

◇

初めてツープラトンを作った時は、あまりの面倒さに**目の前が暗くなった**のを覚えています。慣れとは恐ろしいもので、今では楽勝になりました。ありがとう、ジャスティス！君の事は忘れない・・・(謎)
＞N.藤沢
＞恭介、将馬、ボーマン、エッジ、雹のモーション(メイン)

◇

キャラのモデルとテクスチャーと効果をやったんですが、3Dのゲームのチームに初めて入ったので**分からん事だらけでかなり苦しみました**が無事に完成して良かったです。
＞DEKAO
＞モデリング＆テクスチャ＆エフェクト

◇

チームメンバーほぼ全員が初体験でラブラブ。ワイヤーフレームが目に厳しく地球にやさしい。次回ジャスティス学園予告、もう毎日が天国と地獄でさあ大変！**明日はどっちで今日は何日だっけ？**
＞やまもと祐介
＞オブジェクトチームリーダー＆モーション制作

◇

つぎつぎとバカなモーション(例・踊り)ばっかりつくって、先輩をよわらせました。もっと修行して良いモーションをつくれるようにがんばります。どうか英雄さんを**暖かい目で見守ってあげてください。**
＞YOKO
＞英雄さんのモーションとその他色々担当の新人です

◇

最初に「ジャスティス学園」というタイトルを聞いた時は一体どんなゲームになるものか見当もつかなかったものですが、出来てみると想像以上に**熱いゲーム**になっていました。どうぞ末永く遊んでくださいませませ。
＞K.S
＞モーション製作

◇

「私立ジャスティス学園」は、私が3Dチームに入って初めて関わったゲームです。おかげで色々と至らない点もあるかと思いますが、皆様どうぞこのゲームを**末長く愛してやってください。**
＞立石
＞主にティファニーをやりました

◇

あきらは功夫ライダーという設定だったので拳法系のキャラになったのですが、どうも技にまとまりがなくて、申し訳ないです。あと動きがトリッキーで使いにくいところですがどうぞ**この子をよろしく**お願いいたします。
＞高坂
＞主にあきらのモーション、その他、投げ、ツープラトン等のモーション

◇

ゲームやってください。それだけです。
＞谷田 仁子
＞ひなた、さくら、岩のモーション

◇

ジャス学に入り、気が付くとまた1年が去っていた。もう自分が何才なんだか忘れたよ。ウソやけど。このゲームの**B級すれすれなカンジ**がとても好き。私事では、犬を飼い始めて残業後の散歩で死にそうだった。なむー。
＞ジギー坂本
＞SCR元締めと雑用。体育館とドライブインシアター面。デモ塗り絵。

◇

太陽学園は、ふるさと奈良のいかるが高校と郡山西中を思い出しながら作りました。学校＝いなかさんってイメージがすごくあったんですがみんなには**うちの学校はこうだった**、という話を色々聞けて楽しかったです。
＞山本 こうじ
＞屋上ステージ　その他

◇

背景は、学校という設定は作っててなかなか**楽しかった**です。でも、基本的に遠景ということだったので残念でした。理科室や保健室など近景にしたら面白そうな題材がたくさんあるので。
＞キョータニ
＞外道高校ステージ、ジャスティス学園ステージ、その他デモ

◇

最初はもっとバカゲーになるのかと思っていたので、ステージももっと変なものにしようと考えていました。ちょっと残念なので、2では"国電パンチ"ぐらいの**ブッとんだ**技を盛り込んでくれると期待しています・・・。
＞TOKIO.N
＞要塞、洋館ステージ

◇

喉元すぎればなんとやら・・・・と言いますか、色々大変な事もあった気もしますが、元気で熱いゲームに仕上がって良かったと思います。バツ達と同じような**熱い心でプレー**してやって下さい。
＞たまちゃん
＞太陽学園中等部、海辺、教室のステージの背景とデモ

◇

蝉の声もあわれなころ、若き私はじゃすてぃす学園の開発に就きけり。若き私は、ぼつを喰らひ(い)、**先輩のしごき**に会ひ(い)てひとまわり強くなりけり。初舞台であるゆえいと心に残りけり。
＞石川 貴範
＞文字やエンディング！

◇

いわゆる、音効さんです。今回の仕事はホント楽しかった。ちなみに、サウンドコンセプトは**"あぁ～快感！"**それだけです。みなさんはどのようにお感じになられたでしょうか？それではまた！
＞鉢迫 渉
＞効果音、ボイス、楽器音全般の制作と編集

◇

最初はもっと硬派な内容を想像してたんですが、**終わってみたら結構アレ**でした。まぁ作ったメンバーからしてアレだし。もうCD買った？CDもアレだよ～。
＞山本 節生
＞BGM

◇

うーん、ソフトはスタグラからのチームだから結構スムーズにいけたと思う。3人ってのはきつかったけど、プレイヤー9体とか・・・。(笑)まあ、助っ人やったんで楽さしてはもらってますが、**運動不足で6kg太ったん**は痛かった。かなりあほになって作ったんであほになってくれ！！
＞おかず
＞プログラム助っ人。プレイヤー9体。敵プログラム関連。モーションプログラム関連。

◇

熱血、努力、根性！で作っていたら、1年で3Kgも太ってしまいました。これから減量せねば・・・。そういえば愛と友情はあったのだろうか・・・。はて？
＞Some
＞プレイヤー関係プログラム

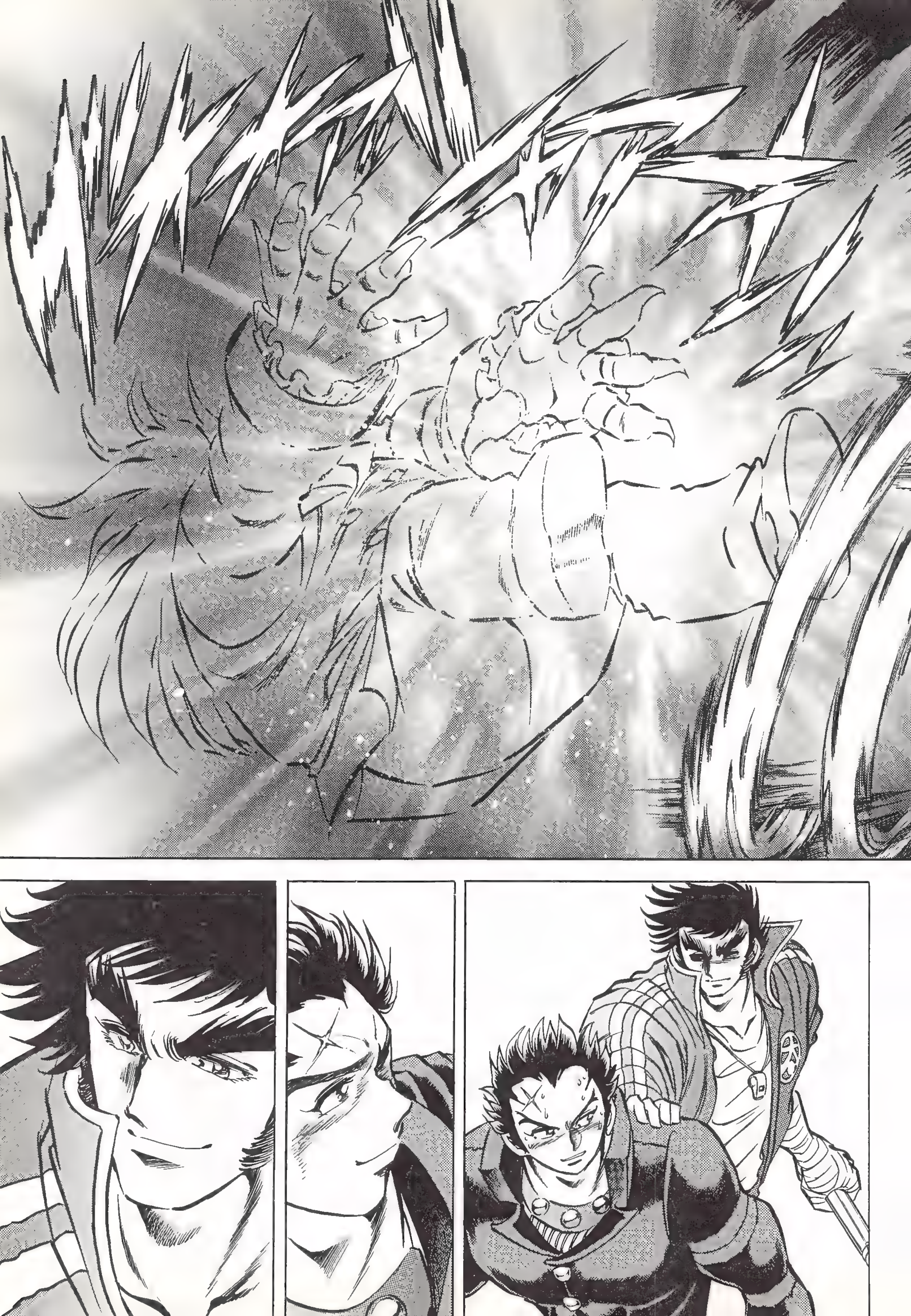
◇

ジャスティスに関わったのはこれだけですが、入社いらい**もっともつらかった**ですが、楽しくかかせてもらいました。ありがとう さようなら。
＞いのだけいご
＞ジャスティスムック、サイドストーリー用のさし絵9枚

◇

97年の自分の全てです。
＞えだやん
＞オープニングデモ、キャラセレ販促イラスト


ありがとうございました!
隼人の指導でついに決着!!
大きくなったな………バツ
オヤジィ――
やっぱあんたメガネはずした方がいい女だぜ!
あら
なっ なっ 何をいうかっ 響子先生はメガネがいいんだっ!!
おわり





バ
バツ…よ
大きくなったな………!!
ハッ
ハッハァッハッ
ハッハッハッ
ハッハッハッ


入魂!!
おおっ
バツの気が！
だんだん
大きく…!!
うおおお
あああーーっ!!!


ヘイヤ
ヘイヤ
ヘイヤ
どうやら それでも まだまだ……ってとこか……
ググ
ググ
バツ
手を出すなっ 先生！
勘違いすんな こいつあ 愛と友情のツープラトンのうちよ
だ…だったら OKだ！
出せや 全開気合弾!!
オスッ！



当たり前だ――
お前のその年で
俺の言ってることが全部わかっててたまるけえっ!!


わかったな！
…ふふ
言ってることが
…なんだか
わからんけど……
なんだか
わからんけど
わかったぜ‼
うおおおおおおお


――いいか
おやじを
倒すんじゃあ
ねえ……
すべてを
ぶっつけて
聞いて
みるんだ……
お前に
出来ることは
それだけだ
はい
おやじが
たとえ お前の
拳を受けて
ぶっ倒れたと
してもだ
お前が
おやじを
越えた
わけじゃねえ
勘違い
すんなよ
どんなに
かかっても
おやじってのは
越えては
いけねえものだ
……
だが
お前は
お前の道を
どんどん行く!
そして
おやじ以上の
ことを
やるんだ……
わかったな!!
!?



ハァ
ハァ
ハァ
ハァ
ハァ
ハァ
ハァ
ハァ
ハァ
ハァ
ありがとうございましたっ
ババッ
ま…負けた…あんたには勝てねえ
当たり前だ
今のお前じゃ俺には勝てねえ……………
だが明日ならわからねえなあ
お前がけちくさい今のこだわりを捨てて明日を目指すんなら
俺は負けるかもしれん
どどうしたらいいんですか先生
教えて下さいっ


うわぁ!!
———っ!!
気合いを入れてやるぜっ!
腕立て伏せっ!!
う…なぜか腕立て伏せをしてしまうオレ!
そうれそうれもっとだあっ
ハッ ハッ ハッ ハッ ハッ ハッ
くそっおのれ……
ランニング!
うう なぜかランニングをしてしまうオレ!
そうらそうらもっと速く走れっ


ツープラトン!!
愛？
友情？
お前…誰か大切な人間のために――
人生棒にふったことがあるか？
あ…あああっ



あ…
う…
き……
きかない？
なんだ
こりゃ
お前の気合いを
集めた球か？
足りねえ
足りねえ
……………
気が
足りねえ!!
ひなたっ!!
あいよっ！
愛と
友情の…

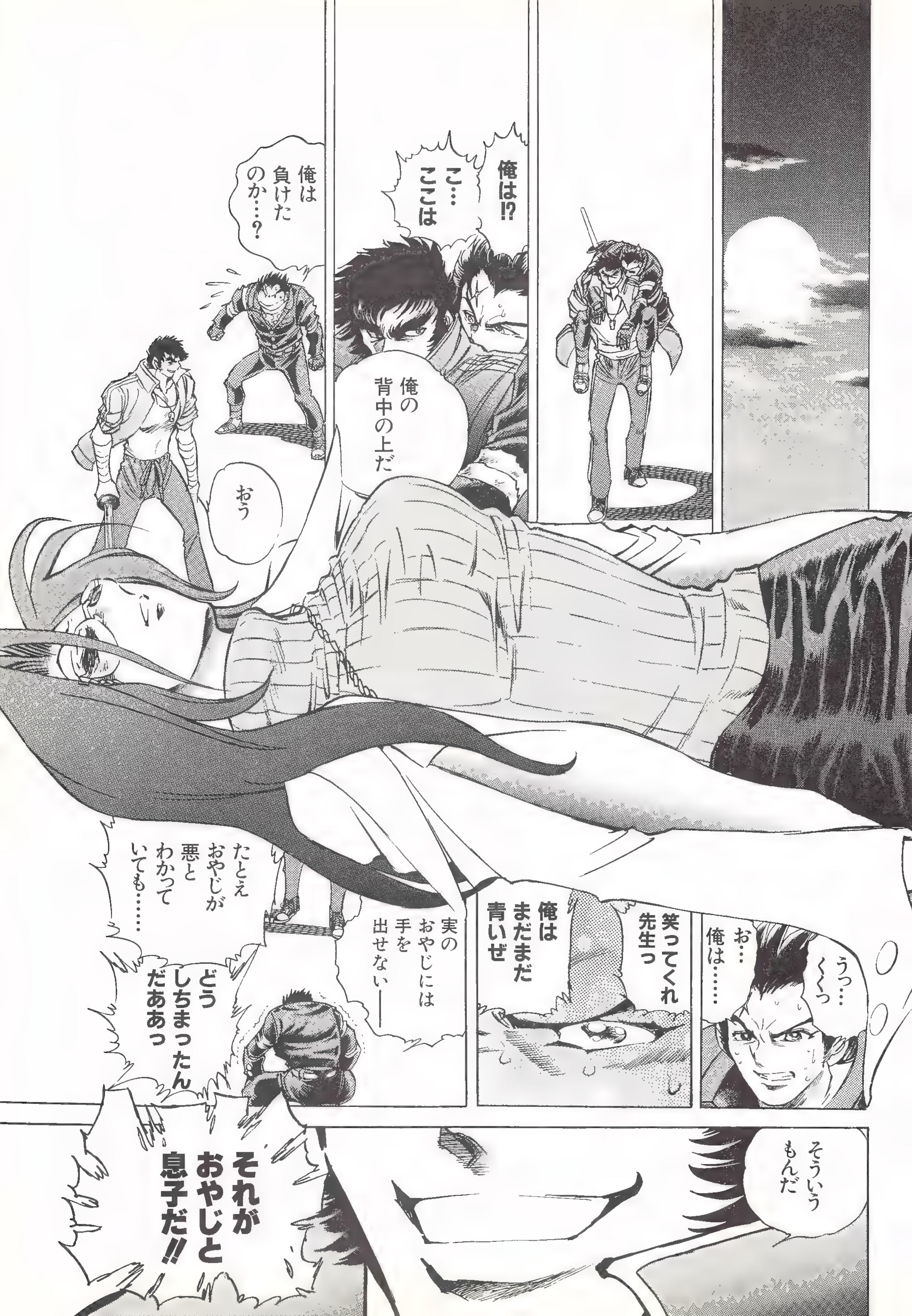

う…
そ
それはっ!!
俺に
とっちゃあ
さっきの
女先生の
ほうが
大切だなあ
誰か
つきあってる
やつでも
いるのかなぁ
……
ああ？
うっ
うおお
おおおお…
ふざける
なあっ!!

◇燃える炎の漫画家、島本和彦先生に応援のお手紙を出そう！あて先⇩〒101―8935 東京都千代田区神田神保町1ノ26 株式会社新声社4F コミック係

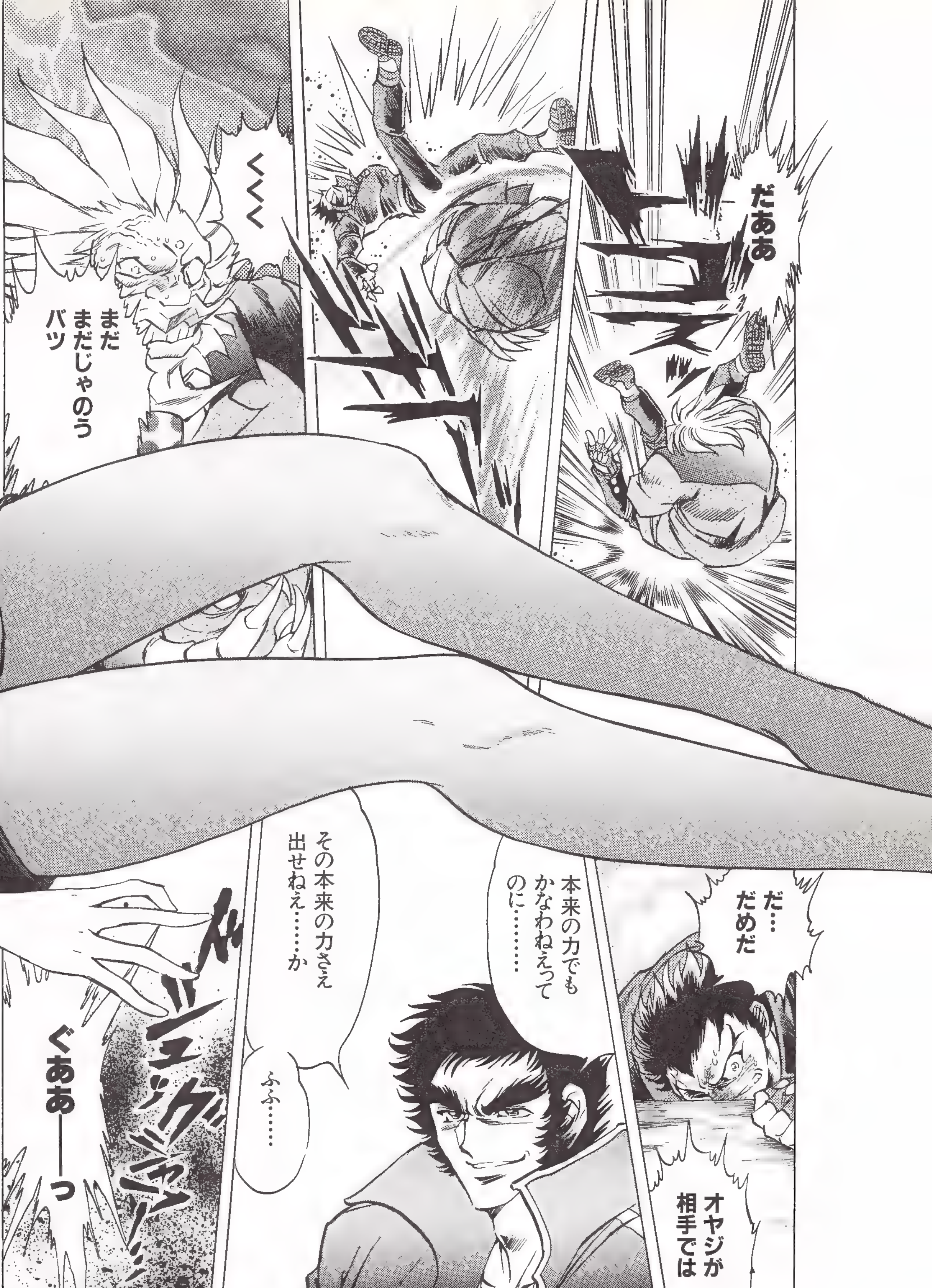




そ…それが おやじと ……息子!!
ごうごうと うずをまいて お前の肉体に ブレーキを かけちまって いるんだよ!!
大自然の 本能って やつがな!
そう
……!!
バツ… お前の体の中ではな… お前を生み育ててくれた 親に対する情報が
大自然の 本能じゃあ しかたが ねえ……
そうなって 当然だ!!
し… しかし今の おやじは 悪だ!!
「俺」は …「俺」は
いいか バツ おやじが 悪かどうか なんてこたあ この際 関係ねえ……
まったく 別の次元の 問題 なんだよ



俺は⁉
こ…ここは
俺の背中の上だ
俺は負けたのか…？
おう
うっ…くくっ
お…俺は……
笑ってくれ先生っ
俺はまだまだ青いぜ
実のおやじには手を出せない――
たとえおやじが悪とわかっていても……
どうしちまったんだあああっ
そういうもんだ
それがおやじと息子だ‼


だああ
くくく
まだ
まだじゃのう
バツ
だ…
だめだ
オヤジが
相手では
本来の力でも
かなわねえって
のに………
その本来の力さえ
出せねえ……か
ふふ……
ぐああ――っ



くくく…
そうか……
とうとう
ここまで
来たか……
バツよ…
来ては
いけない
ところに
お前は
足を
ふみ
入れて
しまった
な!!
おやじ…!!
やっぱり
あんたが!?
行くぞっ
ちょ
ちょっと
待ってくれ
オヤジ
まず
話を……
オヤジの
目の色が
違う
しっ
しかたが
ねえ……


しっ…
しまった
そこだあっ!
うおりゃああ——
全開気合弾!!
きゃあああ
——っ!!!


燃える赤ジャージの熱血隼人ってね！
うっうううっ
太陽学園の体育教師
やめろっ手を出さないでくれっ先生!!
これは俺の戦いなんだ！
なにい……
そうか……わかった
じゃまして悪かったな……！
続けなよ
くっ……
うおおお……


キャッ！
だ誰
あなた!?
気持ち
よかったぜぇ
……先生！
もう一度
やって
くんねえかな
……
誰なのよっ
あなたはっ!?
俺か？
ス…
俺は
太陽学園
体育教師
隼人——
俺は言っちゃあ
いないが
人はこう呼ぶ
——


おねえさんが――
やわらかく……
したげるわねっ♡
ふふ
どうだったかしら?
はっ!?


俺には
20代の
長い足蹴りなど
なんとも……
うっ!?
ううっ
あらあ
意外と体が
カタいのねぇ
――よく
ないわよぉ



うああっ
これが大人の世界!!
こっこの程度の足技
大人にゃあきくかもしれねえが……



やるわね…アナタ……
でも…だめよ大人の世界に入ってきちゃあ
びくン!!
おっ大人の世界!!
そう
これが!!
次なる相手は響子！



お待たせ本編突入!!
ジャスティス学園外伝
熱血教師現る!!
この俺が正義だあぁーっ!!
島本(爆烈Vゴール)和彦
と
STAFF
成田(コンボ失敗)正広
斉藤(足払いクリア)大哲
松田(小キックから死ぬまで連続技)弘也

切り取り線

郵便はがき

ここに50円
切手をはって下さい。

101-8935

東京都千代田区神田神保町 1-26
株式会社 新声社

ゲーメストムック Vol.123
私立ジャスティス学園
熱・血・大・全 2 係

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　都道府県　市郡　区	
☎　(　　　)	
1.小学(　　)年　2.中学(　　)年 3.高校(　　)年　4.大学(　　)年 5.社会人　6.その他(　　　)	

GAMEST MOOK Vol.123

私立ジャスティス学園 熱・血・大・全2

Questionnaire 読者アンケート

❶この本の値段について、あなたの意見を聞かせて下さい。

お買い得っ！ 割安 普通 割高 高過ぎっ！

❷この本の満足度は、どれくらいだったでしょうか？

もう最高！ いいデキ 普通 ちょっと… ダメダメ！

❸面白かったコーナー名とつまらなかったコーナー名を記入して下さい。

●面白かった：

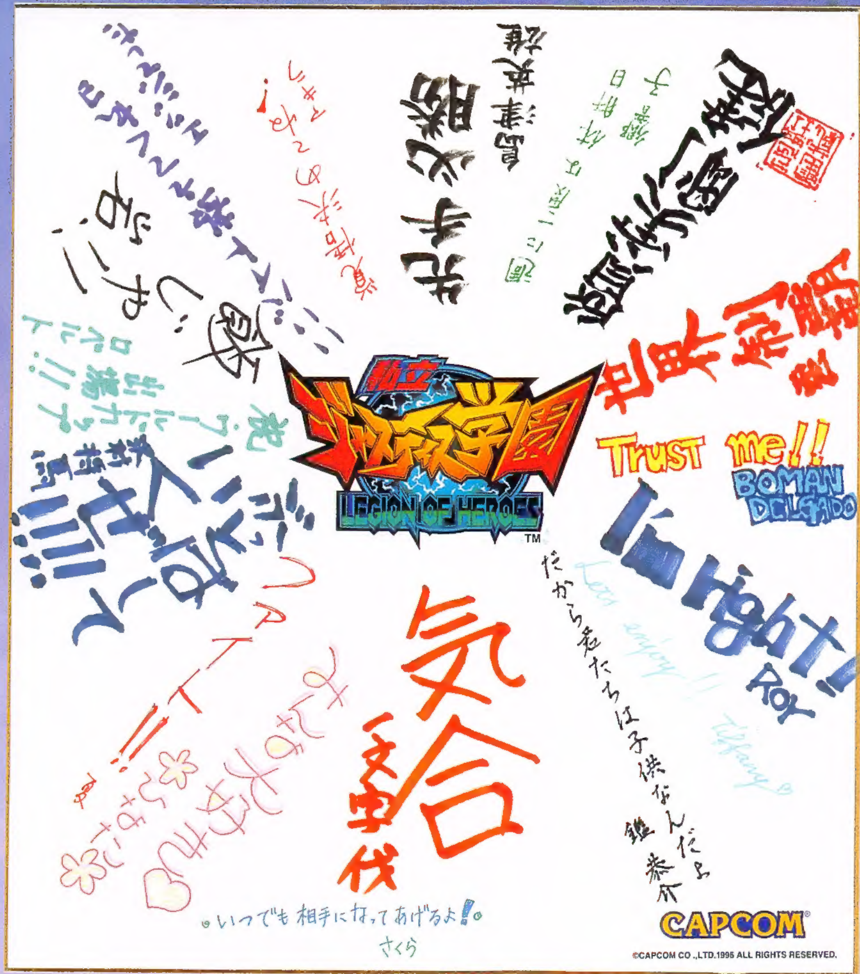
●つまらなかった：

❹今後、ムック化して欲しいアーケードゲームがあったら教えて下さい。

❺この本に対する、ご意見・ご感想を聞かせて下さい。

ご協力ありがとうございました。

切り取り線



またあえるよね、きっと。

PROJECT JUSTICE STAFF ROLL

ORIGINAL STORY
PROJECT JUSTICE

DIRECTOR
HIDEAKI ITSUNO
Makoto〃MACOTY〃Otsuki
TATSUYA(DAI)NAKAE

PROGRAMMING
K.SOMETANI
KOBUTA-CHAN
YUICHI〃OKAZ〃KAGAWA

CHARACTER DESIGN
PROJECT JUSTICE

ORIGINAL ARTWORK
EDAYAN

MOTION DESIGN
YU-SUKE
NAOKI FUJISAWA
Tateishi Masayo
KAKO
TAKAYUKI KOSAKA
YOSHIKO TANIDA
YOKO YAMANE

MODELING EFFECT
TEXTURE DESIGN
KUROSE
SATOSHI TAKAMATSU
DEKAO
KOUKI KINOSHITA

SCROLL DESIGN
ZIGGY SAKAMOTO
yuki kyotani
tamachan
YAMAMOTO KOUJI
TOKIO.N
isihkawataka

SPECIAL THANKS
AKIMAN
YOSHIHIRO SHINDOME
MEIJIN
CHABIN TYPE-M
MORIMICHI SUZUKI
KATSUMI AOKI
HITOSHI〃T〃NISHIO
NAOKI FUKUSHIMA
TAKUYA SHIRAIWA
ERIK SUZUKI
DAN OKADA
CHRIS TANG

MUSIC COMPOSE
Setsuo Yamamoto

SOUND EFFECT
VOICE EDITION
WATARU HACHISAKO

TITLE LOGO DESIGN
SHOEI

INSTRACTION DESIGN
SAKOMIZU

VOICE ACTOR
NOBUYUKI HIYAMA
YOSHIHARU YAMADA
TOMOE HANBA
CHIHARU TEZUKA
ISSHIN CHIBA
TAKASHI NAGASAKO
YUJI UEDA
TETSUO MIZUTORI
NARUMI TSUNODA
KOTONO MITSUISHI
TOSHIYUKI MORIKAWA
TOMOMICHI NISHIMURA
RYOTARO OKIAYU
KANETO SHIOZAWA
MIKI NARAHASHI
YUKO SASAMOTO

PRODUCER
NORITAKA FUNAMIZU
KOUJI NAKAJIMA

EXECTIVE PRODUCER
YOSHIKI OKAMOTO

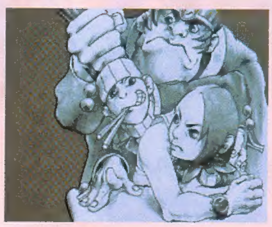
AND CAPCOM ALL STAFF

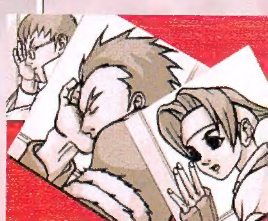
PRESENTED BY

CAPCOM

to be continued













GAMEST MOOK Vol.123
熱血大全2
平成10年5月15日発行 第5巻第15号通巻123号
発行人／加藤 博　編集人／高橋 己代子
発行／株式会社 新声社 〒101-8935東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321
定価:本体1,480円+税

9784881994603
1929476014801
ISBN4-88199-460-3
C9476 ¥1480E
雑誌63382-24 PRINTED IN JAPAN 凸版印刷株式会社